



KOLONIALMACHT

Komplett in Deutsch
auch auf dem Bildschirm

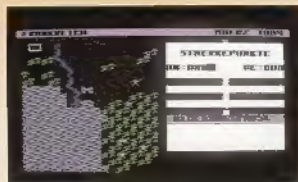
Wir schreiben das Jahr 1884.

Der Imperialismus blüht...

Die vorherrschenden Großmächte
Frankreich, Deutschland, Italien und
Großbritannien rüsten sich, ihren
Herrschaftsbereich zu erweitern. Afrika ist
das Ziel ihrer Interessen. Als Basis für
die Kolonialisierung sind bereits Städte
errichtet worden. Jetzt gilt es, das noch
unerschlossene Land wirtschaftlich zu
nutzen. Bauen Sie Plantagen und Minen,
schürfen Sie Gold und Diamanten.
Doch Sie haben Gegner: Jede der vier
Großmächte will Afrika beherrschen.
Der militärische Konflikt ist
vorprogrammiert.

Die Truppen sind bereit...

Kolonialmacht ~
Afrika als Brennpunkt
europäischer Wirtschafts- und Machtinteressen.
Ein Strategiespiel für 2 bis 4 Personen.



Exklusive Distributor: oriolatoth
Vertrieb Österreich: Karasoft
Vertrieb Schweiz: Thali AG

AKTOR

Computer sind zum Spielen da



Was? Sie spielen gerne? Dann dürfen Sie ruhigen Wissens weiterlesen, denn Sie halten den richtigen Stoff in den Händen. Das ist die erste Ausgabe von Power Play, wo sich alles ausschließlich um Computer-, Video- und Automatenspiele dreht. Knifflige Adventures, spannende High Score-Jagden und knirschende Joysticks stehen im Mittelpunkt.

Den Löwenanteil in Power Play nehmen die Tests ein. Wir tun unser Bestes, jedes neue Spiel so kritisch und objektiv wie möglich zu besprechen, um Euch eine echte Kaufhilfe zu geben. Unser Test-Team, das Euch an dieser Stelle anstrahlt, nimmt sich alle neuen Spiele gründlich vor. Es wird auf einer der nächsten Seiten zusammen mit dem Power Play-Bewertungssystem ausführlich vorgestellt.

Zu den Tests kommen ein umfangreicher Sonderteil mit Spiele-Tips, Stories, Interviews, Trends und aktuellen Nachrichten. Gerade bei den Spiele-Tips sind wir auf Eure Mithilfe angewiesen. In unserer Aktuell-Rubrik dominiert in diesem Monat die PCW-Show. Diese Londoner Messe ist das Ereignis des Jahres, wenn es um die Präsentation neuer Spiele geht. Fünf Tage dauerte die spektakuläre Show, auf der zwei unserer Redakteure vom Anfang bis zum Ende vertreten waren. Unser ausführlicher Messebericht versorgt Euch mit allen wichtigen Informationen über die Neuerscheinungen der nächsten Monate.

Neben den vielen Spiele-Besprechungen gibt es in dieser Ausgabe auch einen großen Hardware-Vergleichstest: Die vier aktuellen Videospiel-Systeme messen sich untereinander. In Japan und den USA sind Videospiele wieder aus der Versenkung aufge-taucht und verkaufen sich wie verrückt. Angesichts der Fähigkeiten der neuen Videospiel-Generation kann man sich gut vorstellen, daß diese totgesagten Systeme auch bei uns ein Comeback erleben werden.

Im Computerspiel-Teil dürfen wir Euch neben anderen heißen Neuheiten wie »Thundercats« von Elite und »Nebulus« von Hewson einen exklusiv-

schickt werden sollte, tobte ein Sturm über London, der für einen Stromausfall sorgte. Magnetic Scrolls verlor dabei viele Daten, die auf der Festplatte ihres Großcomputers gespeichert waren. In tage- und nächtelanger Arbeit wurde eine

legten unsere Adventure-Experten doch noch einen fertigen Testbericht vor. Magnetic Scrolls erwägt jetzt ernsthaft die Anschaffung eines Notstrom-Aggregats.

Ein wenig mehr Ruhe und Beschaulichkeit wünsche ich



ven Test des neuen Magnetic-Scrolls-Adventures »Inxter« bieten. Dieser Bericht hing eine Zeitlang an einem seidenen Faden. Just an dem Tag, an dem unser Testmuster ver-

lauffähige Version wieder mühsam zusammengestückelt. Die Diskette erreichte uns haarscharf zu Redaktionsschluß und nach einem Wochende intensiven Spielens



Euch beim Lesen der ersten Ausgabe von Power Play. Ich hoffe, daß sie Euch gefällt und daß wir uns zwischen Weihnachten und Neujahr wieder sehen, wenn das zweite Power Play an die Kioske kommt.

Möge der High Score mit Euch sein!

Euer
Heinrich Lenhardt

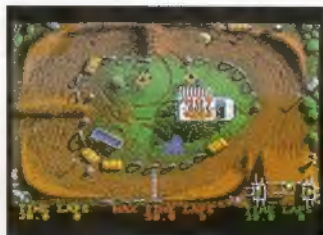
88

Die Vorweihnachtszeit beschert uns neue Computerspiele in rauen Mengen. In unserem Test-Teil berichten wir auch über Umsetzungen. »BMX-Simulator« erscheint jetzt für den Amiga.



20

Im Aktuell-Teil stellen wir neue Spiele-Sammlungen vor und berichten ausführlich über die PCW-Show. In einer Preview werfen wir einen ersten Blick auf neue Ocean-Spiele wie »Platoon«.



97

Videospiel-Fans finden in dieser Ausgabe einen Vergleichstest aller aktuellen Konsolen. Außerdem stellen wir die aktuellen Videospiel-Module für Sega, Nintendo, Atari VCS und Atari XE vor. Im Bild: die farbenprächtige Sega-Version des Automaten-Hits »Space-Harrier«.



Aktuell

PCW-Show London:	
Die Supermesse für Spiele-Fans	8
Preview: Bei Ocean rührt sich was	20
Kurzmeldungen und Neuheiten	21
Spiele-Hilparaden	22
Neue Spiele-Sammlungen	24

Alles über Action-Spiele

Als die Sprites das Ballern lernten	26
Die besten Action-Spiele	30

Videospiele im Vergleich

Weltstreit der Videospiele	33
Nintendo Entertainment-System	34
Sega Master-System	36
Atari XE-System	38
Atari VCS 2600	40

Computerspiele-Tests

Shoot 'em up Construction Kit	44
Captain America	48
Street Gang	46
Thundercats	48
In 80 Tagen um die Welt	50
Ace 2	50
Midi Maze	68
Discovery	68
Athena	69
Druid II: Enlightenment	70
Indians Jones and the Temple of Doom	72
Implosion	72
Nebulus	73
Hyper Blob	74
Yogi Bear	74
Quedex	76
Jack the Nipper II	77
Impact	78
Dr. Fruit	78
Street Sports Basketball	79
Track & Field	80



48

Es ist mal wieder Heldenzeit: Das »Thundercats«-Team zieht los, um den Schurken dieser Welt das Handwerk zu legen. In England sind die Thundercats bereits als Spielzeug und Comic bekannt. Elite-Systeme programmierte ein kerniges Action-Spiel um diese Helden-Crew, in dem ordentlich die Schwerter geschwungen werden.

Terrorpods	60
Soko-Ban	62
Jindler	64
Gnome Ranger	65

Neue Umsetzungen von Computerspielen

Goldrunner	66
Marble Madness	66
BMX-Simulator	68
Superstar Ice Hockey	68
Solomon's Key	69
Bubble Bobble	69
Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer	91
Tracker	92
The Guild of Thieves	92
The Bard's Tale	93

Videospiele-Tests

Gangster Town	96
Space Harrier	97

Great Volleyball	98
Secret Command	99
Wrecking Crew	99
Balloon Fight	100
Kid Icarus	100
Marios Bros.	103
Moon Patrol	103
Jr. Pac-Man	104
Solaris	104

Automatenspiele-Tests

Roadblasters	109
A.P.B.	110
Gauntlet II	111

Power-Tips – Hilfen für schwere Spiele

The Lurking Horror	52
Space Harrier, Alex Kidd, Super Mario Bros.	53

POKE-Ecke	53
Barbarian-Psychosis	54
Slap Fight, Koronis Rift	56
Sundog	58
The Bard's Tale	58

Story

Zwei für Infocom: Interview mit Dave Lebling und Steve Meretzky	65
Atari Games: Von Anfang an (1)	106

Allgemeines

Einleitung	3
Inhalt	III
Das Power Play-Wertungssystem	6
Star Trek-Wettbewerb: Atari ST zu gewinnen	42
Leserbriefe	64
Power Play-Classic: Impossible Mission	94
Vorschau	113
Impressum	113

Die Power-Play-Wertungen

In Power Play wimmelt es nur so von Spiele-Tests. Die Geheimnisse unseres neuen Bewertungssystems lüften wir auf dieser Seite.

Mit der ersten Ausgabe von Power Play führen wir ein Bewertungssystem ein, das wir bei Tests von Computer-, Video- und Automaten spielen verwenden. Alle Programme werden von uns in drei Kriterien beurteilt: Grafik, Sound und der Gesamtwertung. Unsere Skala reicht von 0 bis 10. 0 ist die schlechteste und 10 die beste Wertung. Um feinere Abstufungen zu erreichen, bewerten wir in 0,5er-Schritten (zum Beispiel 8,5).

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten. Bei Amiga-Programmen kann man zum Beispiel bessere Grafik erwarten als beim Atari VCS-Video. Die Wertungen sind also relativ zu den Fähigkeiten der Hardware. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf

der Jahre die einzelnen Computer immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Bei der Grafik-Wertung werden die Aspekte wie Farbwahl, Sprites, Animation, Scrolling und Geschwindigkeit berücksichtigt. Beim Sound spielen sowohl die Musik (technische Ausführung, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Bei der Musik beachten wir außerdem, ob sie mit dem Spiel im Speicher steht oder ob eine tolle Titelmelodie gespielt wird, aber das Spiel erst nachgeladen wird. Letztere Methode ist einfacher, weil der Musiker fast den gesamten Arbeitsspeicher für seine Spielerien zur Verfügung hat.

Am wichtigsten ist jedoch

unsere abschließende Gesamtwertung. Sie sagt schlicht und einfach aus, wieviel Spaß ein Spiel macht und wie hoch die Motivation ist. Grafik und Sound fließen ebenfalls in die Gesamtwertung ein, doch der Spielspaß ist für sie letztendlich entscheidend.

Die Wertungen werden mit einem Balken verdeutlicht, in dem je mehr Kästchen ausgefüllt sind, desto besser die Wertung ist. Bei den Computerspiel-Tests dienen Disketten als Füllbildchen, bei Videospielen sind es Joysticks und bei Automaten spielen Münzen. Diese Symbole haben keine tiefere Bedeutung und dienen ausschließlich der optischen Unterscheidung.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Die Wertungen entstehen schön demokratisch in einer Konferenz, an der alle Redakteure teilnehmen. Im Lauf der Zeit werdet ihr sicher herausfinden, welcher Spiele-

Tester am ehesten Euren Geschmack hat.

Besonders gute oder namhafte Spiele testen wir ausführlicher. Auf mindestens einer Seite geben hier mehrere Tester ihre unabhängigen Meinungen zu einem Programm ab. Die Qualität der Spiele ist von Version zu Version oft sehr unterschiedlich. Wir geben immer in einem Kasten an, auf welchem Computer wir ein Programm testen. Alle anderen Computer, für die in nächster Zeit Umsetzungen erscheinen sollen, stehen in Klammern. Es kann auch vorkommen, daß wir ein Spiel für mehrere Systeme gleichzeitig bekommen. In diesem Fall erhält jede Version ihren eigenen Bewertungskasten. Besonders interessante Umsetzungen werden im Rahmen der Computerspiele-Rubrik noch einmal extra getestet. Hier werden für die neue Version dann eigene Wertungen vergeben.

(hl)

Name: Heinrich Lenhardt (hl)
Bevorzugte Spielgenres: Sport- und Action-Spiele
Lieblingsplatten: Hooters («Long Way home»), Patti Smyth («Never enough»), Yes («Big Generator»)
Filme: «Die Hexen von Eastwick»
Bücher: Ruth Rendell («Live Flesh»), Eco («Name der Rose»)
Fußball: Eintracht Frankfurt

Name: Boris Schneider (bs)
Bevorzugte Spielgenres: Adventures und Action-Spiele
Lieblingsplatten: Level 42 («Level 42»), Kraftwerk («Electric Café»)
Filme: «Die Hexen von Eastwick», «Zurück in die Zukunft»
Bücher: Stephen King («Es»), Larry Niven («Ringwelt»)

	Spitzenklasse	Gut	Durchschnitt	Mäßig	Miserabel
Heinrich Lenhardt hl					
Boris Schneider bs					

	Spitzenklasse	Gut	Durchschnitt	Mäßig	Miserabel
Anatol Locker al					
Martin Gaksch mg					

Name: Anatol Locker (al)
Bevorzugte Spielgenres: Simulationen und Adventures
Lieblingsplatten: Kate Bush («Hounds of Love»), Peter Gabriel («Plays Live»)
Filme: «The Untouchables», «Star Wars I - III»
Buch: Patricia Highsmith («Der amerikanische Freund»)

Name: Martin Gaksch (mg)
Bevorzugte Spielgenres: Action- und Geschicklichkeitsspiele
Lieblingsplatten: Billy Joel («Greatest Hits»), David Byrne («Greatest Hits»), Dwight Yoakam («Guitars, Cadillacs, etc.»)
Filme: «Zurück in die Zukunft», «Star Wars I - II»
Fußball: Bayern München

SPORT-SIMULATIONEN VON EPYX



STREET SPORTS

Der Welsermarkt eine Drehscheibe des Action-Sports. Hier finden sich alle Trends der letzten Jahre wieder. Von der Skateboard-Kultur über die Street Dance- und Breakdance-Szene bis hin zum Skateboard-Surfen. Die Skateboarder sind die Könige der Straße. Sie bewegen sich mit einer Leichtigkeit und Agilität, die für viele andere Sportarten unvorstellbar ist. Die Street Dance-Szene ist ebenfalls sehr beliebt. Hier geht es um die Kunst, komplexe Choreografien zu erlernen und sie auf der Straße zu präsentieren. Der Breakdance ist eine weitere beliebte Disziplin. Hier geht es um die Kunst, akrobatische Stunts zu vollbringen und dabei eine hohe Rhythmusgenauigkeit zu bewahren. Das Skateboard-Surfen ist eine Mischung aus Skateboarding und Surfen. Hier geht es darum, auf der Straße die gleichen Bewegungen auszuführen, wie man es auf dem Meer tun würde. Die Street Sports-Szene ist eine sehr lebendige und vielfältige Szene. Sie zieht eine große Anzahl von Fans an, die sich für diese Sportarten interessieren. Die Street Sports-Szene ist ein wichtiger Bestandteil der urbanen Kultur. Sie bietet eine Plattform für die Kreativität und die Leidenschaft der Teilnehmer. Die Street Sports-Szene ist ein Ort, an dem man sich mit Gleichgesinnten treffen und austauschen kann. Sie ist ein Ort, an dem man sich für seine Leidenschaft begeistern kann. Die Street Sports-Szene ist ein Ort, an dem man sich für die Kunst des Street Sports begeistern kann. Sie ist ein Ort, an dem man sich für die Kunst des Street Sports begeistern kann.

Commodore 64

und Dis...

Commodore und Diskette auf Kassette und Diskette

It's Tough on the Streets

...endeten Basketball- und Baseballspiele in Amerika gespielt werden? Auf der Straße und in Hinterhöfen, dort
 ...! Hier ist Eure Chance, mitzumischen und mit Eurem Team der Champion der Straße zu werden!

IT'S TOUGH ON THE STREETS

Streetball

in the Streets

Wißt ihr, wo die aufregendsten Basketball- und Baseballspiele in Amerika gespielt werden? Auf der Straße und in Hinterhöfen, dort wo noch wirkliche »Action« ist! Hier ist eure Chance, mit Eurem Team der Champion der Streets zu werden!

BASKETBALL
 auf Parkplätzen und in Gassenlagen. Gelegentlich auch in den auf Parkplätzen dem »Mann-Team« ausst. Du wirst auf Regeln zu verzichten. Die Regeln sind so, daß sie sich auf die Straße anwenden. Manches sind so gut, daß sie sich auf die Straße anwenden. Manches sind so gut, daß sie sich auf die Straße anwenden.




Street
 Ball



WIBI IRI,
WO NOCH WIR

[illegible]

**Commodore 64/128
auf Kasette und Diskette**

Street-Sports:
-Handler.

Schon bald da



Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: **micro-MÄNNER** Distribution in Österreich: Karasoft

Vorsicht vor Graulimporten!

Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung anführt. Spätere Fehlfunktionen können leider nicht berücksichtigt werden.

Die Supermesse der Spielefans

Letzten September fand in London das Messe-Ereignis des Jahres statt: Auf der PCW-Show wurden zahlreiche heiße Spiele-Neuheiten vorgestellt.

Wenn die Zugvögel sich Gedanken über den nächsten Winter machen und gen Süden schwärmen, wird die Computer-Branche von einer ähnlichen Wanderlust befallen. Alljährlich im September pilgert man zur PCW-Show in London, die mittlerweile als bedeutendste Messe für den Heimcomputerbereich gilt. Zwischen dem 23. und dem 27. September 1987 glückte das Olympia-Messe-Gelände im Londoner Stadtteil Kensington wieder einem Henkessel: Die Crème de la Crème der Softwarehäuser zeigte die Neuheiten für die nächsten Monate. Unser Redaktionsteam war vom ersten bis zum letzten Messtags auf der PCW-Show und hat dabei sowohl Neuigkeiten erfahren, daß ein riesiger Bericht herausgekommen ist, den wir nach Firmen unterteilt haben. Die Reihenfolge der Firmen ist zufällig und hat dabei keine tiefere Bedeutung.

Activision

Beim Activision-Stand sorgte die Ankündigung einer Spielautomaten-Umsetzung für Aufsehen (Bild 1). Von »Rampage«, dem herrlich destruktiven Monster-Vergnügen, stand ein waschechter Automat am Stand, der ständig umgeladert wurde. Umsetzungen sollen für Atari XL/XE/ST, C64, CPC und Spectrum erscheinen. Von den C64- und Spectrum-Versionen waren bereits erste Grafik-Demos zu sehen, doch die Adaptionen sind noch lange nicht fertig. Die Programmierer werden ihre Schwierigkeiten haben, die starke Automaten-Grafik, von der viel vom Spielwitz abhängt, umzusetzen. Der Atari ST wird außerdem demnächst mit einer Umsetzung von »Enduro Racer« bedacht. Auch hiervon gab es bereits ein frühes Demo zu bestaunen.

Von der Spielhalle ins Kino: »Predator« (C64, CPC, Spectrum), das Spiel zum neuen Schwarzenegger-Film, war leider noch nicht zu sehen. Fans von Arnold werden wahr-

scheinlich bis Anfang 1988 warten müssen. Das Programm entsteht in Zusammenarbeit von Activision und System 3. »Knightmare« ist eine neue Fernsehserie, die gerade in England angelaufen ist. Activision präsentierte das dazugehörige Spiel, das auf dem

Strecken mit 3D-Grafik soll die fertige Version enthalten.

Gute Nachricht für Sportspiel-Freunde: Zum Boxkampf-Klassiker »Barry McGuigan's World Championship Boxing« gibt es einen Nachfolger mit dem Namen »Star Rank Boxing II«. Es gibt drei Gewichtsklassen, verbesserte Animation und Steuerung. Zwei Spieler können sich gegenseitig verhauen oder ein Kämpfer sich alleine in der Welttrangliste vorarbeiten. Demnächst er-

scheint für den Spectrum vorführte. Sie ist zwangsläufigerweise sehr farbarm ausgefallen, bietet für Spectrum-Verhältnisse aber schöne Grafik und Animation. Auf dem C64 wurde eine Vorab-Version von »Bangkok Knight« gezeigt, einer Simulation der Prügelportart Muay Thai. Besonderes Kennzeichen sind die sehr großen Spielfiguren: Jeder Kämpfer besteht aus sieben einzelnen Sprites; außerdem gibt es digitalisierte Sound-Effekte, diver-



PCW-Show: die größte Spiele-Messe der Welt

Spectrum sehr gut aussah und ein Action-Adventure mit vielen Puzzles ist. Umsetzungen für C64, CPC und Atari ST sind geplant.

Ein sehr ungewöhnliches Sportspiel, an dem schon seit knapp einem Jahr gearbeitet wird, ist jetzt endlich fertig: Die »Galactic Games« bieten fünf so ungewöhnliche Sportarten wie »Psychic Judo« und »Head Throwing«. Die Galaxis-Olympiade soll für C64, CPC und Spectrum erscheinen. Nur für den C64 wird »Geebee Air Rally« veröffentlicht werden. Als Autor zeichnet ein alter Bekannter: Steve Cartwright, der Programmierer des Klassikers »Hacker«. Sein neuestes Werk ist eine Art Flugzeug-Wettrennen, das in den 30er Jahren spielt. Das Flugzeug ist deshalb auch kein komfortabler Jet, sondern eine flotte Oldie-Maschine. 16 verschiedene

häftlich für C64, MS-DOS und Apple II.

Activision übernimmt den Vertrieb von drei neuen Sierra-Programmen, die alle für Amiga, Atari ST und MS-DOS erscheinen. »Leisurely Larry« ist ein 3D-Adventure, dessen Titelheld diverse Laster (Glücksspiel, Alkohol, Frauen) reichlich pflegt. Etwas ernsthafter geht es bei »3D Helicopter Simulator« zu, einer Hubschrauber-Kampfsimulation. Besonderer Gag: per Modem können zwei Spieler gegeneinander antreten. Das dritte Sierra-Programm »Hexxer« ist ein Action-Spiel für Amiga, Atari ST und MS-DOS.

System 3

Am Activision-Stand war auch System 3 vertreten, wo man stolz die »Last Ninja«-Ver-

se Computer-Gegner und animierte Hintergrundgrafik. Umsetzungen für CPC und Spectrum sollen demnächst folgen. System 3 präsentierte auch einen Nachfolger zum Klassiker »International Karate«: Bei »International Karate Plus« treten drei Kämpfer gegeneinander an. Einer oder zwei werden von menschlichen Karatekas gesteuert, den Part des dritten Manns übernimmt der Computer. So einfach diese Idee auch ist, sie sorgt für jede Menge Spielwitz. Eine neue Bonusrunde, animierte Hintergrundgrafik und einige neue Hiebe runden das Ganze ab. Der Nachfolger soll nur für den C64 erscheinen.

Electric Dreams

Am Nachbarstand präsentieren sich Electric Dreams, ein weiteres Activision-Label,

ganz im »Super Sprint«-Look. Die Atari ST-Umsetzung des Spielautomaten ist fertig und konnte ausgiebig bestaunt werden, denn sie steht dem Automaten-Original in nichts nach. Ein weiteres Rennspiel wird im Laufe des Jahres für

ein Textadventure, es hat aber viele Neuheiten: Windows auf dem Bildschirm, eine Landkarte zum Heranzoomen, Funktionstastenbelegung, eine »Undo«-Funktion und viele Rollenspiel-Elemente. Beyond Zork wird bei jedem Spiel ein

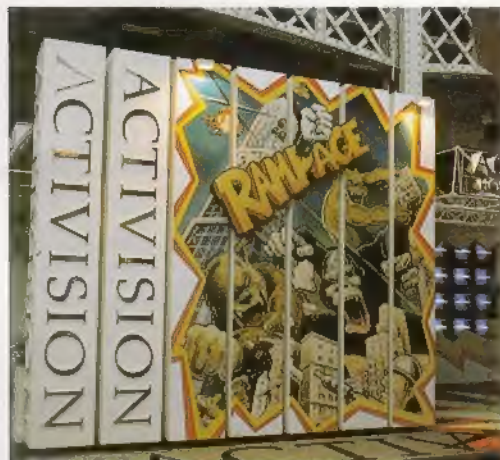


Bild 1. Mit einer »Rampage«-Wand warb Activision für seine Spiele

Atari ST, C64, CPC und Spectrum erscheinen; das Motorradrennen »Super Hang On« (Bild 2). Spielerisch wird hier wenig Neues geboten: Verschiedene Rennstrecken müssen innerhalb von Zeitlimits bewältigt werden.

Und noch ein paar Automaten: Electric Dreams setzt »Firetrap« um, ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem der Spieler einen Wolkenkratzer hochklettern muß, um Unglücksopfer zu retten. Etwas weniger friedlich geht es bei »Karnov« zu. Der Titelheld ist laut Pressemappe ein feuerspielender Russe (»Sachen gibt's...«), der sich auf der Suche nach den verlorenen Schätzen von Babylon durch neun Levels kämpft, rennt, schwimmt und klettert. Firetrap und Karnov sollen für C64, CPC und Spectrum erscheinen.

Infocom

Ein neues Textadventure des Kult-Softwarehauses Infocom war zwar nicht am Activision-Stand zu sehen, aber Programmierer Dave Lebling war für ein paar Tage in London und gab bereitwillig Auskunft über Neuheiten. Die wohl größte Überraschung für alle Infocom-Fans wird wohl »Beyond Zork« werden. Man kann es zwar immer noch spielen wie

wenig anders sein, so daß man, auch wenn das Adventure gelöst ist, immer einen neuen Anreiz hat. Schlechte Nachrichten allerdings für alle Infocom-Fans, die einen 8-Bit-Computer haben: Beyond Zork wird nur für Amiga, Atari ST, Apple II, C128 und MS-DOS-PCs erscheinen. Geschrieben hat es Brian Moriarty, der uns schon »Trinity« und »Wishbringer« bescherte. Die Programmierer von Infocom wollen aber auch in Zukunft »normale« Textadventures schreiben, und viele arbeiten jetzt schon an neuen und geheimen Projekten.

Gremlin

Der knallgrüne, zweistöckige Stand von Gremlin war eigentlich kaum zu verfehlen. Im »Erdgeschoß« waren Videos zu neuen Programmen zu sehen. Ein Stockwerk höher konnte man einige der neuen Titel sogar schon probespielen. Mit den besten Eindruck machte »Trailblazer II«, das auf dem C64 zu sehen war. Beim Nachfolger zu dem munteren Ballspielen »Trailblazer« ist der Bildschirm nicht mehr gesplittet. Das Bild scrollt jetzt auch flott nach links und rechts, der Ball kann Extras auf sammeln und muß auf höheren Levels sogar Hindernissen ausweichen und Gegner abschießen. Ebenfalls auf dem C64 war »Basil the Great Mouse Detective« zu sehen. Das Spiel zum Walt-Disney-Zeichentrickfilm sieht wie eine wenig originelle Variante des Hüpf- und Kletter-Spielprinzips aus. CPC- und Spectrum-Versionen sollen folgen.

Am anhaltenden Boom der Epyx-Sportspiele »World Games« und »California Games«



Bild 2. »Super Hang On« kommt. Hier ein Bild der Spectrum-Version.

kommt auch Gremlin nicht vorbei. Für C64, CPC und Spectrum kündigte man ein Programm namens »Alternative World Games« an. In mehreren garantiert nicht-olympischen Scherz-Disziplinen tritt man in verschiedenen internationalen Städten an. Wo hatten wir das nicht schon einmal...? Ein wenig mehr Eigenständigkeit verspricht »Gary Lineker's Superstar Soccer«, doch von dem Programm war auf der Messe noch nichts zu sehen. Das fertige Spiel soll eine Fußball-Simulation mit Strategie-Elementen werden und für Atari ST, C64, CPC und Spectrum

erscheinen. Bei »Tour de Force« geht es ebenfalls sportlich zu. Bei diesem Radfahrenrennen ist die Namensähnlichkeit zur Tour de France sicher nicht ganz zufällig. Gestampelt wird ab Anfang Dezember auf C64, CPC und Spectrum.

Martech

Am Martech-Stand stand »Mega Apocalypse« im Mittelpunkt. Das furiose C64-Ballerspiel wurde auf einem großen Bildschirm gezeigt und wurde ständig von Besuchern umlagert. Damit der vorzügliche Sound (Rob Hubbard-Musik und digitalisierte Sprache) zur Geltung kommt, schloß man kurzerhand zwei leere Hi-Fi-Boxen an den Monitor an. Schon aus der Ferne konnte man vertraute Klänge wie »Get ready!«, »Missile!« und »Extra life!« vom Martech-Stand aus vernehmen, denn die Lautstärke der Darbietung konnte es mit so manchem Rockkonzert aufnehmen.

Nach dem Erfolg mit »Nemesis the Warlock« arbeitet Martech an einem weiteren Spiel rund um einen Comic-Helden: »Staine« soll noch vor Weihnachten für so ziemlich alle Heimcomputer erscheinen. Eine erste Demo-Version war auf einem Spectrum zu sehen. Ebenfalls für alle populären 8- und 16-Bit-Maschinen soll das Autorennspiel »Nigel Mansell's Grand Prix« erscheinen. Für die Herbst/Winter-Saison hat Martech auch einige interessante Umsetzungen angekündigt. Das Strategie-Spiel »Armageddon Man« soll für Atari XL/XE/ST und Amiga erscheinen. Von »Catch 23« steht eine ST-Version an.

Novagen

Bei Novagen gab es nach langer Pause ein brandneues Spiel zu sehen. Paul Woakes, dem die Firma gehört, hat ein rasantes Ballerspiel für ST und Amiga geschrieben. Das 3D-Spektakel heißt »Backlash«. Anfang 1988 soll schließlich der lang erwartete Nachfolger zum Klassiker »Mercenary« erscheinen. »Damocles« - Mercenary II - spielt in einem Sonnensystem mit neun Planeten und 19 Monden, die es alle zu erforschen gilt. Der Spieler hat nur wenige Stunden (Echtzeit), um eine Kollision des Kometen Damocles mit dem Planeten Eris zu verhindern. Damocles wird Anfang 1988 zunächst auf dem

Atari ST erscheinen. Von dieser Version war bereits ein aufregendes Grafik-Demo zu sehen, bei dem einige Planeten des Sonnensystems in schnell animierter 3D-Grafik mit ausgefüllten Flächen gezeigt wurden. Das Programm soll dann im Laufe des nächsten Jahres für die meisten anderen populären Heimcomputer erscheinen. Eine deutsche Version ist geplant.

Elite Systems

Zwei brandneue Titel gab es bei Elite zu sehen. Der Spielautomat »Buggy Boy« wird für Atari ST, C64, CPC und Spectrum umgesetzt. Es handelt sich hier um ein gewitztes Autorennen, bei dem man während der Fahrt alle möglichen Extras einsammeln kann, um Zeitgutschriften und Bonus-Punkte zu erhalten. Durch Überspringen und Ausweichen muß man Hindernissen aus dem Weg gehen. Von den C64- und ST-Versionen bekommen wir eine Video-Demonstration zu sehen. Die Atari-Grafik kommt dem Automaten-Vorbild recht nahe; der C64 kann hier nicht ganz mithalten. Den zweiten neuen Titel namens »Thundercats« testeten wir bereits in dieser Ausgabe.

Rainbird

British Telecom ließ gleich am ersten Messtag eine Bombe platzen: Das Programmiererteam Craftgold, das aus Andrew Braybrook (»Uridium«, »Paradroid«) und Steve Turner (»Rana Rama«) besteht, unterschrieb um 12 Uhr mittags einen Vertrag. Mit John Cumming und Dominic Robinson (»Zynaps«) werden zwei weitere prominente Programmierer der Softwarehaus Hewson verlassen und sich British Telecom anschließen. Während der Messe war es völlig unklar, ob das fertige Braybrook-Spiel »Morpheus« nun bei Hewson oder British Telecom erscheinen wird.

Neben spektakulären Neuverpflichtungen hatte der British-Telecom-Stand auch interessante neue Spiele zu bieten. Beim Edel-Label Rainbird soll demnächst »Jinxter«, das neue Adventure von Magnetic Scrolls erscheinen (Bild 3). Nach »The Guild of Thieves« beschäftigt sich das neue Programm von Anita Sinclair und ihren Mannern mit dem Land

Aquitania. Ein paar alberne grüne Hexen haben hier einen magischen Gegenstand geklaut, in sieben Teile zerbrochen und versteckt. In diesem ebenso magischen wie witzigen Adventure müssen Sie die sieben Teile finden. Knackige Puzzles, außergewöhnliche Grafiken und ein Super-Parser sind mit ziemlicher Sicherheit zu erwarten. Jinxter soll für Apple II, Amiga, Atari XL/XE/ST, C64, CPC 6128, Mac und MS-DOS erscheinen.

Sehr vielversprechend sah »Dick Special – The Search for Spook« aus, das nur für Amiga und Atari ST erscheinen wird. Es ist ein Action-Adventure mit toller perspektivischer Gra-

fen, steht noch nicht definitiv fest. Lediglich die C64-Version ist sicher, von der es bereits ein Demo zu sehen gab.

Auf der PCW-Show 1986 wurde »Star Trek« mit viel Trara und einem fantastischen Stand angekündigt. Ziemlich genau ein Jahr später wird die Atari ST-Version des Raumschiff-Enterprise-Spiels endlich veröffentlicht. Star Trek soll auch für C64, CPC, MS-DOS und Spectrum erscheinen, doch genaue Termine standen leider noch nicht fest. Firebird kündigte an, daß die Umsetzungen »mit Warp-Faktor 10« folgen werden. Fragt sich nur, wie viele Lichtjahre sie momentan noch von uns entfernt sind.



Bild 3. Ein U-Boot auf Abwegen: »Hunt for Red October« (Amiga)

fik, die durch sehr große, gut animierte Spielfiguren besticht. Zwei Jahre lang arbeiteten Sandy White und Angela Sutherland an diesem Programm.

Das Neueste vom Programmiererteam Realtime Software ist das Action-Spiel »Carrier Command« mit ausgefüllter 3D-Grafik und soll für Amiga, Atari ST, CPC, Mac, MS-DOS und Spectrum veröffentlicht werden. Strategie-Fans hingegen werden mit dem »Universal Military Simulator« bedient. Dieses Programm erscheint nur für den Atari ST.

Firebird

Bei Firebird war »Bubble Bobble« der große Renner. Bereits vor Ende der Messe war das Programm restlos ausverkauft und klettert mittlerweile die englischen Charts hinauf. An Automaten war neben Bubble Bobble »Flying Shark« angeboten, ein Action-Spiel mit Extra-Waffen, das von Firebird umgesetzt wird. Für welche Computer Versionen erschei-

Die Programmierer, denen wir Star Trek zu verdanken haben, haben sich in den letzten Monaten nicht auf die faule Haut gelegt. Mit »Black Lamp« legen sie in Kürze ein Action-Adventure für den Atari ST vor, das den Computer ähnlich gut ausnutzen soll wie Star Trek. Ein nicht minder verheißungsvoller Titel wird gerade für den C64 zu Ende programmiert. »Jo« ist ein Action-Spiel im »Nemeses«-Stil, das neben jeder Menge Extra-Waffen durch seine hervorragende Grafik auffällt. Kein Wunder, denn lo stammt von Doug Hare und Bob Stevenson. Letzterer schuf die hervorragenden Bilder der C64-Version von »The Pawn« und gilt als einer der besten Künstler auf diesem Computer.

Top-Programmierer Steve Bak (»Goldrunner«) arbeitet gerade an einem Ballerspiel, das für den Atari ST erscheinen wird. »Genesis« schafft auf dem ST etwas, was nach Meinung vieler Experten auf diesem Computer eigentlich gar nicht machbar ist: horizontales Scrolling mit rasender Ge-

schwindigkeit. Genesis soll noch schneller werden als Goldrunner, doch vor Anfang nächsten Jahres wird es nicht veröffentlicht werden.

Die Billigspiel-Reihe von Firebird wird ausgebaut: Neben Programmen für 10 Mark gibt es jetzt eine Art »Edel-Billig-Klasse«, bei der jeder Titel 15 Mark auf Kassette kostet. Darunter befindet sich ein Musik-Programm für den C64. In der 10-Mark-Preisklasse sind auch einige Perlen zu finden. Tip der Redaktion ist das spieltchnisch sehr anspruchsvolle »On Court Tennis« für den C64, das vor einigen Jahren als Vollpreis-Programm bei Gamestar/Activision erschien. »Microhythm Plus« (C64) ist eine neue Version des vielgerühmten Schlagzeug-Programms, das mit digitalisierten Sounds arbeitet.

Hewson

Nach dem überraschenden Wechsel von Andrew Braybrook zu British Telecom war die Stimmung am Hewson-Stand nicht gerade die allerbeste. Doch selbst wenn Morpheus nicht bei Hewson herauskommen sollte, hat man ein sehr vielversprechendes Programm für das Weihnachtsgeschäft parat. Bei »Nebulus« dreht sich alles um die Abenteuer eines Mini-U-Boots. Auch dieses Spiel testen wir bereits in dieser Ausgabe. Im Dezember wird Hewson eine neue Compilation veröffentlicht, auf der vier empfehlenswerte Spiele zu finden sind: »Explosion«, »Zynaps«, »Rana Rama« und »Uridium Plus«. Demnächst erhältlich für C64, CPC und Spectrum.

Domark

»Not a Penny more, not a Penny less« ist der Titel eines englischen Buchs, zu dem Domark das gleichnamige Adventure herausbringt. Vor allem bei der ST-Version wurde besonderer Wert auf digitalisierte Grafik und Sprache gelegt. Das Programm erscheint außerdem für C64 und CPC. Eine in Deutschland wesentlich populäre Umsetzung dürfte »Star Wars« sein. Das Spiel ist die offizielle Version des Automaten, der wiederum auf dem weltberühmten »Krieg der Sterne«-Film basiert. Der Automat hat zwar schon vier Jahre auf dem Buckel, begeistert aber heute noch mit seiner

superschnellen Vektorgrafik. Star Wars ist natürlich ein handfestes Weltraum-Ballerspiel, das in einzelne Abschnitte unterteilt ist. Das Programm erscheint für Atari ST, C64, CPC und Spectrum. Domark kündigte bereits an, 1988 auch Spiele zu den anderen beiden Star Wars-Filmen »Das Imperium schlägt zurück« und »Die Rückkehr der Jed-Ritter« zu veröffentlichen.

Palace

Bei Palace wurde ein vielversprechendes Programm mit dem Namen »Starship« angekündigt, das auf dem ST entwickelt und dann für andere Computer umgesetzt wird. Am Stand bekam man von dem neuen Spiel noch nichts zu sehen. Palace ließ aber verlauten, daß es eine Mischung aus »Elite« und einem Action-Spiel und besser als das Vorbild werden soll. »Hexenküche«-Schöpfer Steve Brown arbeitet an einem neuen Action-Spiel namens »Rimrunner«, das in den nächsten Tagen für C64 und Atari ST erscheinen soll. Am Palace-Stand war auch das Outlaw-Label vertreten. Von der ersten Veröffentlichung »Shoot 'em up Construct on Kit« war eine fast fertige Version zu sehen.

Addictive

Eines der erfolgreichsten Computerspiele der letzten fünf Jahre ist ohne Zweifel »Football Manager«. Die Fans dieses Fußball-Strategiespiels können jetzt aufatmen: Programmierer Kevin Toms präsentierte am Addictive-Stand eine erste Vorab-Version des Nachfolgers »Football Manager 2«. Das Spiel soll für Amiga, Atari ST, C64, CPC, MS-DOS und Spectrum erscheinen. Besondere Kennzeichen von Football Manager 2: Ersatzspieler, Einkauf von Spielern aus anderen Ländern, Trainingsmodus und digitalisierte Grafiken bei den ST- und Amiga-Versionen.

Für den ST wird vorher noch eine Umsetzung des Vorgängers »Football Manager« veröffentlicht.

Der Addictive-Stand war stilgerecht geschmückt: Kevin Toms wanderte meist mit einem Fußball in der Hand umher, von der Decke hing ein Tornetz und der Trainer eines »echten« englischen Erstligisten stattete Kevin einen Besuch ab.

Mastertronic

Mastertronic, das erfolgreichste Softwarehaus im Budget-Bereich, wird immer vielseitiger. In Eng und hat die Firma den Vertrieb des Sega-Videospiels übernommen und seit dem Kauf von Melbourne House ist man auch im Vollpreis-Bereich tätig. Hauptanziehungspunkt auf der PCW-Show waren die Spielautomaten »Rockford« und »Road Wars« von Mastertronics Tochterfirma Arcadia. Beide Automaten verwenden eine Amiga-Platine und werden natürlich 1:1 für den Amiga umgesetzt werden. Die Versionen von Arcadia-Automaten erscheinen alle beim Melbourne House-Label. Von dem »Boulevard Dash«-Nachfolger Rockford sind außerdem Adaptionen für Atari XL/XE/ST, C64, CPC, MS-DOS und Spectrum erschienen. Road Wars ist ein Action-Spiel mit flotter Grafik, bei dem der Spieler eine schießfreudige Kugel auf einer

auf den Namen Freescape. Damit wird auf C64, CPC und Spectrum die Darstellung und Animation von ausgefüllten 3D-Grafiken mit einer relativ flotten Geschwindigkeit möglich. Drieler ist ein Action-Adventure, das sich durch die perspektivische Grafik von allen anderen Spielen dieses Genres abhebt. Weitere Programme mit Freescape-Grafik sind bereits angekündigt. Adventure-Fans können ab Anfang Dezember eine neue Version des Graphic Adventure Creators für den C64 erwerben. »GAC Plus« unterstützt ein Diskettenaufrück. Dadurch kann man nun wesentlich komplexere Abenteuer-spiele schreiben.

Electronic Arts

Electronic Arts gab in diesem Jahr seinen PCW-Einstand. Am Stand waren zahlreiche Programme wie »PHM Pegasus« und »Chuck Yeager's



Bild 4. »Fright Night«, das Spiel zum Horror-Film (Atari ST)

futuristischen 3D-Autobahnstrecke. Neben der Amiga-Umsetzung sind Versionen für Atari ST, C64 und Spectrum geplant. Melbourne House soll generell stark in Richtung 16 Bit getrimmt werden. Ab 1988 wird dieses Label fast ausschließlich Software für Amiga, ST und MS-DOS veröffentlichen.

Incentive

Incentive Software wurde vor einem Jahr mit dem »Graphic Adventure Creator« populär. Der Knuller zum diesjährigen Weihnachtsgeschäft soll das Spiel »Driller« werden, das mit einem völlig neuen Grafiksystem entwickelt wurde, das

Advanced Flight Trainer« zu sehen, die wir bereits in Happy-Computer geleistet haben. Electronic Arts wird ab sofort auch den Vertrieb von Accolade-Programmen in Europa übernehmen. So bekam man auf der Messe Versionen der Autofahr-Simulation »Test Drive« und des NASA-Spiels »Apollo 18« zu sehen, die demnächst für Amiga, Atari ST und C64 erscheinen sollen. »Mini-Putt« für den C64 (MS-DOS-Version soll folgen) könnte etwas Bewegung in die Sportspiel-Welt bringen. Es handelt sich hier nicht um den x-ten Standard-Golf-Auflauf, sondern um eine Minigolf-Simulation für einen bis vier Spieler. Der Test des Programms folgt in der nächsten Power Play.

U.S. Gold

Der U.S. Gold-Stand war auch dieses Jahr eine der Hauptattraktionen der Messe. Am meisten Wirbel gab es um »Out Run«, das legendäre Autorennen aus der Spielhalle, das Wehrachten für Atari ST, C64, CPC und Spectrum erscheinen soll. Dieser und andere Automaten sorgten am Stand für dichtes Gedränge, während von den Hamcomputer-Umsetzungen noch nichts zu sehen war. »Gauntlet II« soll für die gleichen Computer erscheinen. Der Nachfolger enthält viele neue spielerische Elemente. So wird der arglose Schatzsucher mit neuen Monstern konfrontiert. Ein Ober Zauberer teleportiert durch die Dungeons und schießt wild um sich. Feuer-speiende Drachen, die nur durch mehrere Treffer ausgeschaltet werden können, bewachen die Ausgangsbewegungen. Wie fähig kann der Spieler benutzen um Monstern den Weg zu blockieren. Neue magische Amulette sorgen für Extra-Fähigkeiten und einige Ausgänge bewegen sich.

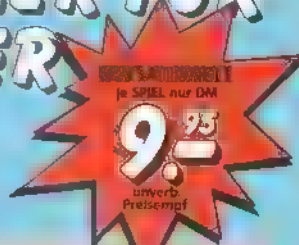
Zwei weitere Umsetzungen von Atari-Automaten stehen auf dem Programm. »Road Blasters« ist eine Mischung aus Autorennen und Ballerspiel. Etwas friedlicheren Vergnügungen geht man bei »720°« nach. Bei diesem Geschicklichkeitsspiel dürfen Sie als Skateboard-Fahrer allerlei Kunststückchen zeigen. Wie fast alle neuen Titel soll auch dieses Spiel für Atari ST, C64, CPC und Spectrum erscheinen.

Mit »Charlie Chaplin« hat man auch ein völlig neues Spiel in Entwicklung, das für Atari ST, C64, CPC, MS-DOS und Spectrum angekündigt ist. Der Spieler wird hier zum Filmregisseur, der nach der Wahl eines Drehbuchs einen möglichst kassenkräftigen Streifen drehen muß. Ein sehr interessantes Konzept, auf dessen Verwirklichung man gespannt sein darf.

U.S. Gold hat ein neues Label mit dem forschen Namen »Gold« gegründet. Hier werden in Zukunft Spiele veröffentlicht, für die U.S. Gold die weltweiten Rechte hat. Unter »U.S. Gold« werden weiterhin amerikanische Programme in Europa vertrieben, oder Spiele für die man eben keine weltweiten Rechte hat. Die Gauntlet II-Lizenz schließt zum Beispiel die U.S.A. aus.

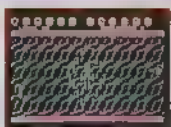
DER KINGSOFT-KNÜLLER FÜR ALLE FLOPPY-BESITZER SPIELE-DISKETTEN

Neu: 16- und 32-Bit-Spiele auf Kassette lieferbar!



ABYSS

Die C-64-Version dieses erfolgreichen 3D-Spiels ist nun auch auf Kassette lieferbar.



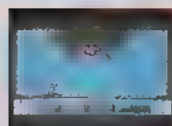
DEMOLITION CONSTRUCTION SET

Die C-64-Version dieses erfolgreichen 3D-Spiels ist nun auch auf Kassette lieferbar.



FIRE GALAXY

Die C-64-Version dieses erfolgreichen 3D-Spiels ist nun auch auf Kassette lieferbar.



FORTRESS UNDERGROUND

Die C-64-Version dieses erfolgreichen 3D-Spiels ist nun auch auf Kassette lieferbar.



GRANDMASTER

Die C-64-Version dieses erfolgreichen 3D-Spiels ist nun auch auf Kassette lieferbar.



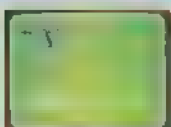
JUMP MACHINE

Die C-64-Version dieses erfolgreichen 3D-Spiels ist nun auch auf Kassette lieferbar.



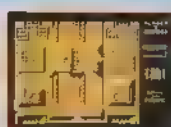
SPACE PILOT COMPENDIUM

Die C-64-Version dieses erfolgreichen 3D-Spiels ist nun auch auf Kassette lieferbar.



STEIN UND WEISSEN

Die C-64-Version dieses erfolgreichen 3D-Spiels ist nun auch auf Kassette lieferbar.



ZYRON

Die C-64-Version dieses erfolgreichen 3D-Spiels ist nun auch auf Kassette lieferbar.



KINGSOFT-Spiele gibt's überall, wo es gute Software gibt!

Alle Programme selbstverständlich mit deutscher Anleitung! Graupunkte erhalten keine deutsche Anleitung!

SPITZEN-SOFTWARE

KINGSOFT
MADE IN GERMANY

F. Schäfer Schnackebusch 4 5106 Roetgen
☎ 02408/5119 (nicht aufgeben) ☎ Fax 02408-5213

Hiermit bestelle ich: ☐ Kass. ☐ Disk.
Bitte Stückzahl eintragen. Preis p. Spiel 9.95 DM
zgl. ca. 5.-DM Porto und Verpackung!

ABYSS
DEMOLITION
CONSTR. SET
FIRE GALAXY
FORTRESS
GRANDMASTER
JUMP MACHINE
SPACE PILOT
COMPENDIUM
STEIN d. WEISSEN
ZYRON

MEINE ADRESSE:

Senden Sie mir auch den neuen KINGSOFT-Gesamtkatalog!

„Trantor – The last Stormtrooper“ ist der erste Titel auf dem Gold-Labe. Trantor ist der nette Junge von nebenan, der seinen Lieblings-Flammenwerfer stets im Gepäck hat und es mit ganzen Alien-Scharen aufnimmt. Action-Freunde werden hier gründlich bedient. „Fast N’ Furious“ scheint der Name eines neuen Autorennens zu sein, doch hier flitzen Sie auf einem fliegenden Teppich über den Bildschirm. Recht originell hört sich die Beschreibung zu „Wizard Warz“ an. Im Kampf der Magier müssen Sie Ihren Kollegen die Zaubersprüche nur so um die Ohren schlagen, um nicht selbst ein Opfer der magischen Intrigen zu werden.

Auch Gold kommt nicht ohne Spielautomaten-Umsetzungen aus. Gleich drei Automaten von Capcom stehen ganz oben auf der Liste: „Side Arms“, „Bionic Commandos“ und „Speed Rumbler“ sind allesamt Schießspiele. Beim einen gibt es besonders feine Extra-Waffen, beim anderen steuern Sie ein Auto mit Bordkanone.

Epyx

Am U.S. Gold-Stand war auch Epyx vertreten. Nach der Veröffentlichung von „California Games“ für diverse Heimcomputer zeigen die Amerikaner ein Herz für treue Fans des Atari-VCS-Videospiels. Für dieses System erscheinen jetzt zwei Module mit Umsetzungen von „Summer Games“ und „Winter Games“. Ein längerwarteter Nachfolger zu einem echten Software-Klassiker ist so gut wie fertig: „Impossible Mission II“. Der Oberschurke Evilin kehrt zurück und verschänzt sich in einem riesigen Bürogebäude. Fallen, minenende Roboter und diverse Verteidigungssysteme bewachen den Bösewicht. Impossible Mission II wird zunächst für Atari ST und C64 erscheinen, über andere Umsetzungen schweigt man sich noch aus.

S.S.I.

S.S.I. ist durch seine Strategie-Spiele bekannt geworden und will weiter diese Linie verfolgen. „Roadwar Europe“ basiert auf dem Konzept von „Roadwar 2000“, wird aber in einer völlig neuen Umgebung spielen. Bereits erschienen ist „Phantasie III: The Wrath of N. kademus“ für Amiga, der Nachfolger zu „Phantasie“ und „Phantasie II“. Sehr beson-

druckend waren die ersten Bilder von „Advanced Dungeons and Dragons“ auf dem Amiga. Weitere Versionen sollen in Zukunft folgen.

Ocean/Imagine

Ocean und Imagine haben sich für Weihnachten besonders viel vorgenommen. Es gibt so viele Neuheiten, daß wir sie der Ordnung halber in alphabetischer Reihenfolge vorstellen wollen. Sofern wir keine anderen Angaben machen, erscheinen die angesprochenen Ocean/Imagine-Spiele für C64, CPC und Spectrum.

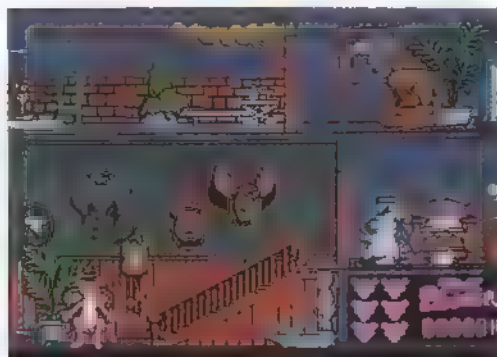


Bild 5. Der rosarote Panther in seinem ersten Computerspiel (Atari ST)

„Army Moves“ das mehrteilige Kriegsspiel, wird auch für Atari ST und Amiga erscheinen. „Basket Master“ ist eine neue Basketball-Simulation. Ein oder zwei Spieler können antreten und die wichtigsten Szenen werden gar in Zeitlupe noch einmal gezeigt. „Combat School“ ist die Umsetzung des aktuellen Konam-Spielautomaten, der zur Zeit sehr erfolgreich ist. „Combat School“ erinnert an Sportspiele wie „Hyper Sports“ und „Track and Field“. Wie der Name schon ahnen läßt, befindet man sich in einer Militär-Akademie und muß Disziplinen wie Wertschießen bewältigen.

„Eco“ ist das erste Ocean-Programm, das nur für 16-Bit-Computer veröffentlicht wird. Es wird gerade vom Programmier-Team Denton Designs auf dem Amiga geschrieben. Eine abgespeckte ST-Version ist fest geplant. Mehr kann man zu diesem Spiel leider noch nicht sagen, das ist ziemlich der Sicherheit erst 1988 auf den Markt kommt. „Flashpoint“ ist ein weiteres neues Programm

von Denton Designs. Es soll ein völlig neuartiges Spielkonzept mit Strategie-Elementen werden, was immer man sich darunter auch vorzustellen hat. Und wer von den strahlenden Standardhelden der zahlreichen Action-Spiele die Nase voll hat, darf sich auf „Freddy Hades“ freuen. Der ungewöhnliche Titelheld dieses Spiels ist ein Kosmo-Playboy, der nach einer durchzechten Nacht auf einem feindlichen Planeten bruchlandet.

„Gryzor“ ist eine weitere Spielautomaten-Umsetzung, deren Schwerpunkt klar bei Action liegt. Einige 3D-Schießeinlagen mit interes-

sen. Von „Platoon“, dem Spiel zum preisgekrönten Antikriegsfilm, war ein Demo der C64-Version zu sehen. „Psycho Soldier“ ist eine Automaten-Umsetzung und zugleich der Nachfolger zu „Athena“. In eine ähnliche Kerbe schlägt „Rastan“ – im wahren Sinne des Wortes. Der Titelheld ist ein wilder Krieger, der mit Schwert und Axt gegen Zaubrer, feuerspuckende Löwen und andere Zeitgenossen kämpft. Und da es guten Dingen drei sind, folgt auch die Umsetzung des Spielautomaten „Victory Road“. In schönster „Ikari Warriors“-Manier kämpfen sich zwei Spieler gleichzeitig durch Wüste und Dschungel, um sich ein Geleitzug gegen zahllose Gegner zu sichern.

„Where Time stood still“ ist ein neues 3D-Action-Adventure von Denton Designs. Nach einer Flugzeugbruchlandung müssen Sie feststellen, daß Sie sich in einem finsternen Stüchchen Urwald befinden, in dem diverse Säure- und ähnliche exotischen Prachtstücke spazieren gehen.

Eine besondere Spielersammlung für Sport-Fans hat Ocean mit „Game, Set & Match“ parat. Zu zivilen Preisen (39 Mark Kassette, 59 Mark Diskette) erhält man gleich zehn Sport-Simulationen: „Two-on-Two Basketball“, „Super Soccer“, „Hyper Sports“, „Ping Pong“, „Daley Thompson's Supertest“, „Match Point“, „Squash“, „Barry McGuigan's Boxing“, „World Series Baseball“ und „Snooker“.

Artisoft

Artisoft meldete auf der PCW-Show Zuwachs. Magic Bytes nennt sich ein neues Label, hinter dem das deutsche Micropartner-Team steht („Mission Elevator“). Artisoft kommt sich um den Vertrieb der ersten sieben Magic Bytes-Titel, die für Amiga, Atari ST, C64, CPC und Spectrum angekündigt sind. Darunter befinden sich einige Adaptionen namhafter Comic-Figuren wie „The Pink Panther“ („Der rosarote Panther“) und „Clever & Smart“ (Bild 5).

Auch das Starlight-Label wird mit „White Feather Clock“, ein Grafik-Adventure für C64, CPC und Spectrum veröffentlicht. Bei Reaktor steht mit „Prime Time“ ein Spiel aus der Welt des kommerziellen Fernsehens auf dem Plan. Bei diesem Programm, das für Amiga



QUIRLIG!

ENT-
ZÜCKEND!

CLEVER & SMART

(c) 1987 F. Ibanez Co. or Magazin Verlag
in geheimer Mission

OH MANN!
EIN ECHTER
TREFFER!

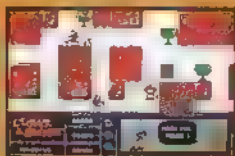
ZU GUT!

ATARI ST
AMIGA SPECTRUM
C 64 / SCHNEIDER GPC
und bei auch zu den
ZUM 150.000

Atari ST

C 64

Atari ST



Wer wissen will was
wir außer C 64, & Smart noch
für tolle Sp. etc. haben, dem sch. eben
w. gerne Prospekt zu

Name _____

Straße _____

PLZ _____ Ort _____

An: ariola Co. - Distributionstr. 161
4830 Gelsenkirchen

ariola

Atari ST und MS-DOS angekündigt ist, schlüpfen Sie in die Rolle eines TV-Mächtigen, der um Einschaltquoten und Werbeeinnahmen kämpft. Außerdem sind »Bushido Warrior« (»Gauntlet-Variante«) und »Zig Zag« (Action-Adventure) für C64, CPC und Spectrum angekündigt.

Ein weiteres Label von Amalosoft soll im Dezember sein erstes Programm veröffentlichen. V2 Design debütiert mit »Werewolves of London« (inspired von dem gleichnamigen Warren Zevon-Lied, das auch im Programm gespielt wird). Geholt und gewerfolt wird auf C64, CPC und Spectrum.

CRL

CRL hat einen ganzen Ausstoß von Neuheiten für die nächsten Monate angekündigt. Am interessantesten ist die Aussage, daß vom nächsten Jahr an fast jedes CRL-Programm auch für Amiga und Atari ST erscheinen soll. Im Dezember soll beispielsweise die »Tau Ceti«-Version für den Amiga herauskommen. Die Firma glaubt fest an die Zukunft der 16-Bit-Maschinen, wird aber vorerst auch weiterhin Spiele für 8-Bit-Computer veröffentlichen.

Das neue Action-Adventure »Mandroid« (C64) ist der Nachfolger zu »Cyborg«. Hier gibt es eine ganze Stadt zu erkunden, andere Spielfiguren können bestochen, Extra-Waffen erworben und viele weitere neckische Dinge getrieben werden. »Jetboys« wird ebenfalls nur für den C64 erscheinen. Bei diesem horizontal scrollenden Ballerspiel können zwei Spieler gleichzeitig antreten. »J. Alien« (C64) hingegen ist ein weniger schießwütiges Programm, bei dem man einen sehr niedlich animierten kleinen Außerirdischen steuert.

Der legendäre Schützer vom Dienst, »Jack the Ripper«, wird von CRL in Adventure-Form umgesetzt. Das Spiel soll grausige Grafiken enthalten und in England nur an Personen verkauft werden dürfen, die mindestens 18 Jahre alt sind. Die Pressemitteilung behauptet stolz, daß die Mordfälle im Spiel sich an den echten Ripper-Maskern orientieren. Na ja, wer auf solche Feinheiten Wert legt...

Rod Pike, Autor der berühmten Adventures »Dracula« und »Frankenstein«, sorgt wieder für nacktes Entsetzen.

Sein nächstes Abenteuer Spiel mit dem Namen »Wolfman« soll eine grausige Werwolf-Geschichte werden. Hoffentlich ist der Parser nicht das Erschreckendste am ganzen Programm, wie das beim Vorgänger »Frankenstein« der Fall war.

The Edge

Auch The Edge gab auf der Messe die Geburt eines neuen Labels bekannt. Unter »Acce« werden ab sofort Spielautomaten-Umsetzungen veröffentlicht. Von den ersten drei Titeln sind Versionen für Amiga, Atari ST, C64, CPC, MS-DOS und Spectrum vorgesehen. Der spektakulärste Spielautomat in diesem Reigen ist zweifellos »Danus«. Die spielerischen Qualitäten halten sich zwar in Grenzen (»Nemesis«-Variante für zwei Spieler), aber der Automat fällt durch seinen super 8-Bit-Sound auf, der dreimal so breit ist wie ein normaler Monitor. Ausgerechnet dieses Feature kann bei den Umsetzungen aber unmöglich berücksichtigt werden. Der Automat

Das erste Spiel rund um den Comic-Kater »Garfield« konnte The Edge leider noch nicht in einer fertigen Version zeigen. Für den C64 gibt es aber bereits ein Demo mit gut animierter Grafik, das Hoffnung auf ein gutes Programm macht. Die Veröffentlichung verzögert sich, weil Garfield-Zeichner Jim Davis persönlich seine O.K. zur Computergrafik geben muß.

Konami

Konami hat nach längerer Pause die ersten Heimcomputerspiele seit »Nemesis« vorbereitet. Alle drei Programme sind Umsetzungen von Konami-Spielautomaten und sollen in Kürze für C64, CPC und Spectrum erscheinen. »Jackal« ist ein weiteres Spiel aus der Baler-Abteilung. »Iron Horse« ist ebenfalls ein Action-Spiel, bei dem das Geschehen auf einem Zug stattfindet. Der prominenteste Titel in diesem Feld ist ohne Zweifel »Salamander«, der Nachfolger zu »Nemesis«. Zwei Spieler können gleichzeitig heiße Weltraumgefechte anzetteln. Der Spiel-

ster, ist fast fertig. Wir durften es hinter verschlossenen Türen schon einmal probieren und sind von dem Programm sehr angetan. Grafik, Spielprinzip und Benutzereinführung machen einen starken Eindruck.

Von der Flugsimulation »Spitfire 40« wird Microsoft eine ST-Version veröffentlichen. Von »Strike Force Harrier«, ebenfalls ein Action-Flugsimulator, steht eine Amiga-Umsetzung mit sehr schneller Grafik an. »Bermuda Project« nennt sich ein Action-Adventure für Amiga, Atari ST und Macintosh, das komplett mit der Maus gesteuert wird. Eine deutsche Version ist geplant. »Andy Capp« ist ein Cartoon-Held, der in Deutsch und unter dem Namen »Willi Wacker« populär ist. Ihm widmet Microsoft ein Spiel, das für C64, CPC und Spectrum erscheinen soll. Handfeste Action verspricht »Mean Streak«, ein Motorradrennen, bei dem man seine Gegner auch umschießen kann. Zwei Spieler können gleichzeitig antreten, was garantiert für Extra-Spielspaß sorgt. Versionen für Amiga, Atari ST, C64 und Spectrum sind geplant. »Zig Zag« (nur C64) ist schließlich ein Action-Spiel mit Knobel-Einlagen.

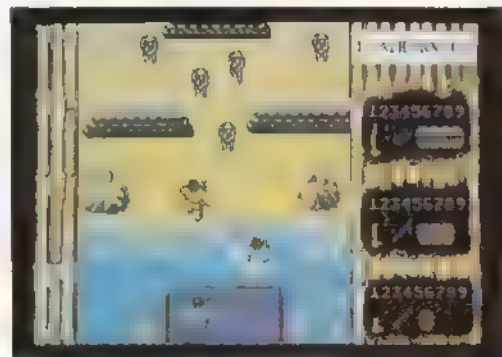


Bild 5. Drei Spieler, ein ST und jede Menge Action: »Leathernecks« von Steve Bak.

»Alien Syndrome« verzichtet zum Glück auf solchen Hardware-Aufwand. Zwei Spieler rennen hier in Gauntlet-Manier durch die zahlreichen Räume einer Raumstation, um gefangene Menschen zu befreien. Außerirdische, die auf dem Automaten sehr gruselig aussehen, müssen vernichtet und Extra-Waffen nebenbei gesammelt werden. Kämpferisch geht es auch bei »Soldier of Light« zu, einem Automaten, der Rastan Saga und Rygar sehr ähnlich einsamer Kämpfer folgt sich durch verschobene Level, in denen es von Angreifern nur so wimmelt.

Der Automat hat fantastische Grafiken und alle Nemesis-Fans werden den Umsetzungen sicher mit Spannung entgegenfeiern.

Microsoft

Microsoft gehört auch zu den Softwarehäusern, die für die nächste Zeit eine ganze Reihe neuer 16-Bit-Titel angekündigt. Die Firma übernimmt den Vertrieb von FTL, deren »SunDog« heute noch zu den besten ST-Programmen zählt. Das neueste Werk der Amerikaner, das Fantasy-Rolenspiel »Dungeon Ma-

Microdeal

Microdeal ist ein Softwarehaus, das voll auf 16 Bit setzt und sich auf ST- und Amiga-Programme spezialisiert. Auf der Messe war eine sehr frühe ST-Version eines Fußballspiels zu sehen, das auch für den Amiga erscheinen soll. Neben der Spannung auf dem grünen Rasen kommt der Knochenvenkizel nicht zu kurz: »Fright Night« nennt sich das Spiel zum gleichnamigen Horrorfilm (Bild 4). Mehr als zwei ST-Grafiken waren leider noch nicht zu sehen, aber die waren wirklich ausgesprochen gruselig.

»Leathernecks« (Bild 5) ist ein kerniges Action-Spiel für den ST mit Spiel von »Kari Warriors«. Drei Spieler können gleichzeitig durch den Ozean angeln und sich mit feindlichen Armeen herumschlagen. Auch von diesem Programm gab es erst ein paar einzelne Bilder zu sehen, die mit sehr realistisch wirkenden digitalisierten Ballegeräuschen unterlegt waren. Das Action-Adventure »Tanglewood« (Atari ST) ist zur Messe leider nicht rechtzeitig fertig geworden, doch dafür kündig-

te Microcode eine vollständig übersetzte deutsche Version an

Microprose

Microprose, bekannt geworden durch anspruchsvolle Simulationen, hatte einen auffälligen Messestand. Besonders der Hubschrauber-Simulator der schon auf der Winter-CES für Aufregung gesorgt hatte, zog viele Schaulustige an. Leider kamen nur wenige Ausserwählte in den Genuß, einmal eine Runde in diesem außergewöhnlichen Gefährt zu drehen.

Einige Neuheiten wurden an dem Stand über Video gezeigt: »Airborne Ranger« und »Project Stealth Fighter« heißen die brandaktuellen Titel, die kurz vor der Vollendung stehen und schon bald für C64, Schneider CPC und Spectrum in den Geschäften stehen werden. Weitere Versionen sollen folgen.

Airborne Ranger ist eine Mischung zwischen Balser und Strategie-Spiel, in dem die Action im Vordergrund steht. Im ersten Level muß der tapfere Ranger eine Ausrüstung über eine Insel abwerfen und dann selber aus dem Flugzeug springen. Danach kämpft er sich auf einer Insel durch Dschungel und Gräben zu seiner Einheit vor. Der Spieler hat eine Vielzahl verschiedener Waffen zur Auswahl und muß sich gut auf dem Gelände auskennen, wenn er überleben will. Die Missionen werden auf der Diskette enthalten sein.

Strategischer wird es bei »Project Stealth Fighter«. Diese Simulation basiert auf Unterlagen über ein streng geheimes Flugzeug der amerikanischen Luftwaffe. Die Existenz dieses Flugzeugs wird immer noch von der amerikanischen Luftwaffe verschleiert. Verständlich, denn dieser Kampfflieger mit unglaublichen Waffensystemen und Tarnvorrichtungen ist einer der modernsten in der ganzen Welt.

Origin

Origin Software war auch am Stand von Microprose zu finden. Brandneu erschienen wird »Ultima V«. Dieses Rollenspiel wird doppelt so groß wie der Vorgänger Ultima IV werden. acht randvolle Disketten-seiten sollen für viel Aufregung sorgen. Programmierer Lord British, mit bürgerlichen Namen Richard Garriot erzählte uns, daß sich viel am Konzept von Ultima verbessert hat. Die Dungeons und Grafiken wurden neu gestaltet und das Magiesystem verändert. Die Handlung: Sosaria war ein blühendes Reich, bis Lord British eines Tages auszog, um die Dungeons zu erforschen und nicht mehr gesehen wurde. Der einzige Überlebende dieser Expedition alarmierte die Bevölkerung des Reiches. Auch Sie werden eines Nachts von ihren alten Avatar-Kumpels aus Ultima IV in die Parallelwelt zurückgeholt um wieder für Recht und Ordnung zu

sorgen. Ultima V erscheint zuerst für den Apple II und kurz darauf auf dem C64.

Fertig zur Messe war »Moe-bius«, das im Fernen Osten spielt. Es ist eine Mischung aus Rollen- und Kampfsportspiel mit einem Hauch von fernöstlicher Philosophie. »Space Rouge« ist ein 3D-Ballerspiel, das im Weltraum angesiedelt ist. Die Grafiken, die gezeigt wurden, sahen vielversprechend aus, das Spiel wird allerdings noch eine Weile bis zur Fertigstellung brauchen. Dasselbe gilt für »Homecourt«, einen Basketball-Simulation, die gegen Wehrnachrichten erscheinen soll, von dem auf der Messe aber noch gar nichts da war.

Piranha

Nicht ganz harmlos ging es bei Piranha zu. Das Softwarehaus hält sich nämlich als Maskottchen drei der gleichnamigen netten Fische. Sie waren auf der Messe in einem Aquarium, das für jedermann erreichbar war. Gerichte über spürlos verschwundene Messebesucher sind allerdings völlig übertrieben. Etwas vegetarischer gaben sich die neuen Programme »Yogi Bear« ist ein Spiel nach der bekannten Zeichentrickfigur. Berk ist auch wieder da, »Through the Trapdoor« ist der Nachfolger zu »Trapdoor«, indem man den unproportionierten blauen Berk durch düstere Kellergewölbe steuert. Auf der Messe war lei-

der nur ein Demo zu sehen, das Programm soll aber bald für den C64, CPC und Spectrum kommen. Das Balerspiel »Judge Death« wird es für die gleichen Computertypen geben. Leider war es ebenfalls noch nicht vollständig fertiggestellt.

Alternative

Alternative Software hat sich völlig dem Billigspiel-Sektor verschrieben und hat zum größten älteren Titel im Angebot. So erscheinen zum Beispiel »Saboteur« und »Judo Jachimata« auf diesem Label. Am Messestand wurde nur ein Programm neu vorgestellt: »Microbal« ist ein Flipper, der zwar nicht sonderlich komplex aussah, sich aber flott spielte. Der Preis pro Kassette liegt bei 10 Mark. Alternative-Spiele erscheinen für den C64, C16, CPC, MSX und Spectrum.

Aackosoft

Die holländische Softwarefirma Aackosoft zeigte Bekanntes und auch Neues an ihrem Stand. Eine Umsetzung des »Flight Deck« gibt es jetzt für Amiga, Atari ST und MS-DOS. Neben überlauten Lautsprechern konnten wir einen Blick auf »Police Academy II« werfen, das für Atari ST, MS-DOS und MSX erscheinen wird. In diesem nicht ganz bierfernen Spiel muß man sich zuerst seine Waffe zusammenbasteln.

PCW-Trends

Spieleautomaten-Umsatzungen sind nicht totzukriegen. Die Schwerpunkte liegen in diesem Jahr bei Auto- und Motorradrennen (»Super Hang On«, »Out Run«, »Super Sprint«) sowie bei Spielen, bei denen ein einsamer Held im Nahkampf Dutzende von Gegnern besiegen muß (»Rygar«, »Rastan Saga«, »Karnov«). Balerspiele mit Extra-Waffen wie »Darius« sind noch lange nicht out.

Besitzer eines Commodore 64 oder Spectrum brauchen sich keine Sorgen zu machen. Diese beiden Computer sind in England weiterhin sehr populär und werden mit Versionen der meisten Neuveröffentlichungen bedacht. Vor allem der C64

steht gut da, da er im Gegensatz zum Spectrum auch außerhalb Englands sehr weit verbreitet ist.

Spieler-Fans mit einem Schneider CPC müssen sich langsam auf schlechtere Zeiten einstellen. Ein Großteil der Neuheiten kommt zwar auch für ihren Computer, doch die ersten Softwarehäuser haben damit aufgehört, automatisch CPC-Versionen zu programmieren. 1988 dürfte noch einmal ein gutes Spieljahr für diesen Computer werden, doch langfristig gesehen sieht es für ihn nicht allzu rosig aus.

Zumindest für 1987 steht der Sieger im 16-Bit-Rennen in England schon fest: der Atari ST. Der Computer verkauft sich in Großbritannien mittlerweile so sehr gut, wäh-

rend das Geschäft mit dem Amiga 500 eher schleppend anläuft. In Eng und ist der ST momentan auch ein ganzes Stück preiswerter als der Amiga 500. Das bedeutet lange nicht, daß der Amiga in England tot ist. Der ST hat zur Zeit einfach die Nase vorne, was sich auch auf die Veröffentlichungspläne der Softwarehäuser auswirkt. Atari-Besitzer dürfen sich auf sehr gute Spiele-Zeiten freuen.

MS-DOS-PCs werden zwar mit mehr Spiele-Neuheiten bedacht als vor einem Jahr, doch sehen sie sich in Europa nicht als Spiele-Maschinen zu etablieren. Im Vergleich zu den vielen ST-Ankündigungen sieht es für MS-DOS recht mager aus, zumal viele Programme im Vergleich zu Amiga- und

ST-Spielen sehr schwach aussehen. EGA-PCs bieten zwar eine sehr gute Grafik, doch sind diese Maschinen immer noch recht teuer. Außerdem gibt es nur relativ wenig MS-DOS-Spiele, die die EGA-Grafik gut ausnutzen.

Wer sich heute einen Computer kaufen will, um in erster Linie zu spielen, ist mit dem immerjüngeren C64 und dem aufsteigenden Atari ST am besten beraten. Der Amiga bietet zwar glänzende Hardware-Fähigkeiten, doch seine Besitzer müssen etwas Geduld aufbringen, bis die Software in den Rollen kommt. MS-DOS-PCs sind als Spiele-Computer nicht zu empfehlen, mit der Schneider CPC-Reihe geht es langsam bergab, und bei Atari XL/XE bleibt die Lage tröstlos. (hl)

Und dann auf den Straßen für Licht und Ordnung sorgen

Tynesoft

Passend zum beginnenden Weihnachtsgeschäft zeigte Tynesoft ein Sportspiel mit dem Namen »Winter Olympiade '88«. Viele verschiedene Disziplinen wie Skispringen, Abfahrtslauf, Slalom, Biathlon und Eisschnelllaufen sollen enthalten sein. Spielen konnte man es auf der Messe noch nicht, aber Tynesoft will das Programm Mitte November für den Amiga, Atari XL/XE/ST, C64, CPC, MS-DOS und Spectrum veröffentlichen. »Plutos« und »Mousetrap« werden, jetzt

endlich für den Amiga erscheinen. Außerdem ist eine Umsetzung von »Equinox« auf den Atari ST geplant.

CDS

Der CDS-Stand war immer mit einigen Fußball-Fans besetzt, die eifrig »Football Fortunes« spielten. Neu ist »Colosus Mah Jong«, eine Umsetzung des bekannten Spiels. Für all diejenigen, die sich nicht mit den Regeln auskennen, ist eine Einführung mit auf der Diskette enthalten. Insgesamt neun Schwierigkeitsstufen werden auch dem fortgeschrittenen Spieler einiges zu knablen geben. Spielen

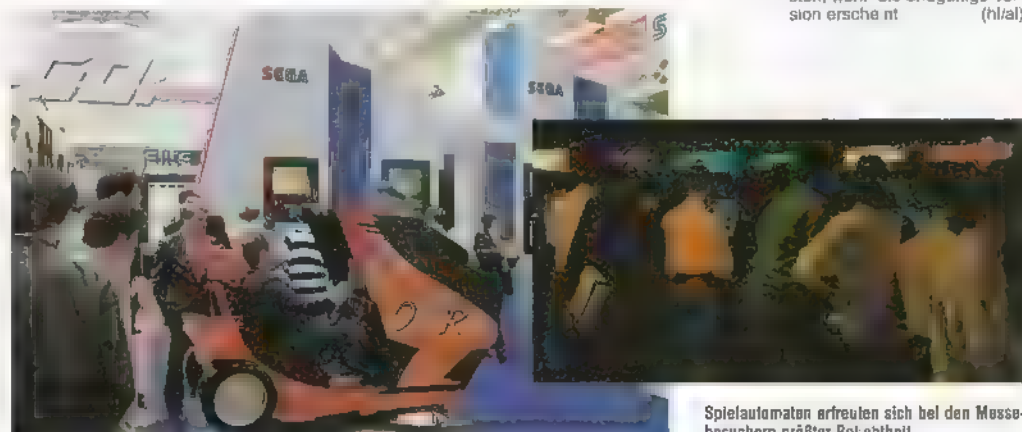
kann man es auf C64, CPC und MS-DOS.

Argus Press

Bei Argus Press Software stand der Spielautomat »Pac Land« für ein Spielchen zur freien Verfügung und war dementsprechend umringt. Parallel dazu zeigte das Argus-Label Quicksilver die ersten Bilder der C64-Version. Was man zu sehen bekam, unterschied sich nur geringfügig vom Automaten. Geplant sind auch Umsetzungen für Amiga, Atari ST, CPC, MSX und Spectrum.

Auf Amiga und ST konnte man schon mal die neue U-Boot-Simulation »Hunt for Red October« anspeien (Bild 3).

Versionen für C64, CPC, MS-DOS-PCs und Spectrum sollen noch folgen. Diese Simulation ist nicht ein x-beliebiger Aufbau eines alten Spielprinzips, sondern hat einen cleveren Handlungsstrang nach einem Bestseller von Tom Clancy. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines russischen Kapitäns, der ein supermodernes U-Boot, die »Red October« steuert. Er hat sich in den Kopf gesetzt, zu den Amerikanern überzuliegen und quasi als Gastgeschenk gleich das ganze U-Boot mitzubringen. Daß die russischen Streitkräfte nicht sehr erbaud darüber sind und versuchen werden, das zu verhindern, ist wohl klar. Wir werden das Spiel genau testen, wenn die endgültige Version erscheint. (hl/al)



Spielautomaten erfreuen sich bei den Messebesuchern größter Beliebtheit

Messe-Splitter

Stellte die PCW-Show 1986 bereits neue Dezibel-Rekorde auf, sorgte das diesjährige Messespektakel für erneute Höchstleistungen. Kaum ein Stand, an dem die Lautstärkeregler der Monitore nicht auf volles Rohr gestellt waren. Der Soundtrack diverser Computerspiele wurde von den Kommentaren vieler Promoten Videos begleitet.

Während vorwiegend beschillpste Gestalten in Anzügen das Messebild beherrschten, sorgte der knallgrüne Gremli-Stand für optische Auflockerung. Ein aufblühender Messestand ist auf der PCW eigentlich nichts Ungewöhnliches, doch die Gremli-Crew wurde auch stilgerecht eingekleidet. In silbernen Science-fiction-Anzug mit grünen Socken

(passend zur Standtäfeling) präsenterte man sich den Besuchern. Kommentar einer jungen Dame von Gremli zum Outfit: »Zur Messe paßt es wirklich sehr gut, aber ich würde nicht damit einkaufen gehen.«

Zur Lärmbelästigung kam am Wochenende die Papierinvasion. Die Messebesucher wurden reichlich mit Postern und Prospekten versorgt. Nach einigen Stunden hatte sich als unmittelbare Folge eine fast durchgehende Papierschicht am Boden des Messegeländes angesammelt. Am Nachmittag hatte die Messeleitung ein Einsehen und schickte einen freundlichen Herrn aufs Gelände, der mit einer riesigen Schneeschaukel den Papierwust beseitigte.

Wohin man auf dieser Messe auch hinging, fast immer

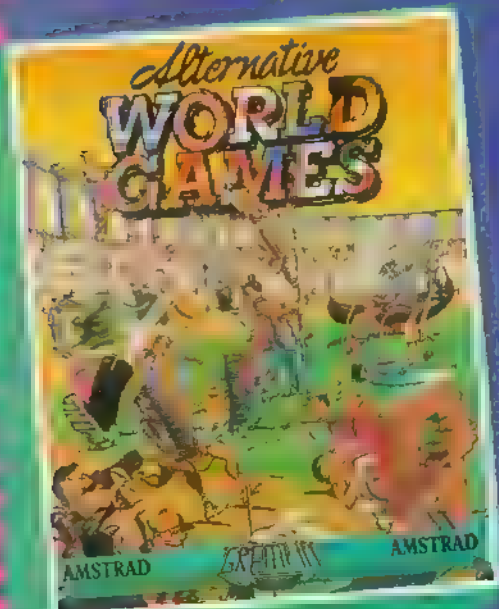
stolperte man über einen Spielautomaten. Segas »Out Run«-Automat führt die Messehauptparade an. Er war am Sega-Stand ebenso vertreten wie bei U.S. Gold. Alle Automaten waren auf Freispielf eingestellt und dicht umlagert. Es war dementsprechend schwierig, selber mal an die Reihe zu kommen. Dichte Menschentrauben bildeten sich um die Spielautomaten, was nichts für Menschen mit klaustrophobischer Neigung war.

Vor allem am Wochenende wurde auf der Messe geklagt, daß sich die Balken bogen. An einem Stand wurde ein Atari ST entwendet. Atari selber beklagt den Verlust zahlreicher Geräte. Am British Telecom-Stand hatte man die Computer sicherheitshalber in Holzvitrinen eingeschlossen. Ein Computer-Rowdy

wagte selbst hier einen Klauversuch und schlug einen Riß in die Holztafel. Der Computer blieb unversehrt. Erstaunlich, daß niemand einen Spielautomaten mitgehen ließ.

Sektempfänge, Pressekonferenzen und Partys sind am Rande des Messegeschehens nichts Besonderes mehr. Das hat man sich wohl auch bei Microprose gedacht, als man eine abendliche Veranstaltung plante. Ein Zufall sorgte für eine originelle Idee. Der Nachbar von Stewart Bell, dem Chef von Microprose in England, ist Präsident des Erstliga-Fußballclubs Queens Park Rangers. Am reservierten man sich für Mittwochabend die gesamte Ehrenloge im Fußball-Stadion, um zu einem Pokalspiel der Rangers einzuziehen (Endergebnis: 2:1). (hl)

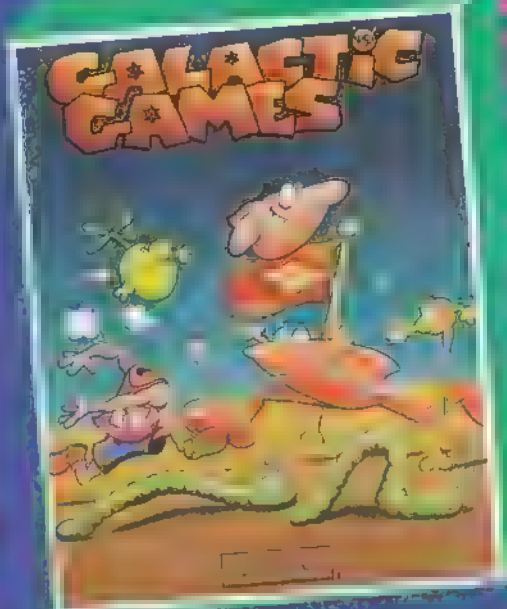
DER SPORT SPIELT VERRÜCKT VON DER ERDE BIS ZUM MARS



Wie wild es sein
kann: Bockhüpfen in Moskau,
Stiefelhörchen im Galopp,
Stabklettern in Norwegen,
Eisenschlachten oder
Hollenbalancieren.
16 Spieler und 16 Nationen
kannern darauf, den olympischen
Sportern zu zeigen, daß noch
vielmehr Spaß möglich ist.

1984, 200 S., 19,80 DM

GRETTES



haben bis jetzt
Kopfschmerzen,
Parapsychologisches ja
Verwandlungsmarathon
Weltraumhockey oder
100-m-Rutschen
gepielt.
Wenn nicht, dann werden
sie mit Galactic Games
in die Zukunft

1984, 200 S., 19,80 DM

ACTIVISION

Bei Ocean rührt sich was

Die Mannen aus Manchester sind schwer am Schaffen. Auf vier ihrer nächsten Veröffentlichungen durften wir einen ersten Blick werfen.



Ein neues Spielkonzept, 16-Bit only: »Eco« (Atari ST)

Bei Ocean Software arbeitet man mit Hochtönen an einigen vielversprechenden Spielen, die rechtzeitig zu Weihnachten erscheinen sollen. Da uns zu Redaktionsschluß noch keine fertigen Testmuster erreichten, haben wir einen ersten Blick auf Vorab-Versionen geworfen.

Von »Combat School« (siehe auch Messebericht in dieser Ausgabe) konnten wir zwei fertige Disks pinnen auf dem C64 spielen. Das Spielprinzip läßt sich mit einem treffenden Satz eines Redakteurs beschreiben: »Summer Games bei der Bundeswehr.«

Das Programm zum Film »Platoon« wird aus sechs spielerisch unterschiedlichen Teilen bestehen, die wahrscheinlich alle einzeln nachgeladen werden. Im Dschungel geht es

ganz schön wild zu: Stachelndraht, Minen und Schußgefechte stehen auf der Tagesordnung. Ähnlich gefährlich ist es in einem Tunnelsystem, wo hinter jeder Biegung ein bewaffneter Gegner liegen kann. Wenn man sich eine Karte besorgt hat, kann man sich gezielt auf die Suche nach Kammerbögen begeben, in denen nützliche Gegenstände versteckt sind. Zur Action gesellt sich hier eine kleine Probe-Adventure. Besagten Tunnel-Level konnten wir auf dem C64 bereits anspielen und waren von der Grafik beeindruckt.

Vielversprechendes steht auch für Atari ST und Amiga ins Haus. Da wäre als erstes eine Umsetzung von »Wizball« zu nennen, die für die beiden 16-Bit-Computer erscheinen soll. Wer »Wizball« auf dem C64

kennt, weiß, daß eine Umsetzung auf den ST beinahe unmöglich ist. Viele animierte Sprites und tolles Soft-Scrolling sind wichtige Elemente von »Wizball« – technische Eigenschaften, die dem ST eigentlich fehlen. Deswegen waren wir von einem er-

übriges von Peter Johnson programmiert, der bereits das gelungene ST-Version von »Arkanoid« schrieb.

Nur für Amiga und ST kommt das ungewöhnliche Evolutions-Spiel »Eco«. Sie steuern einen kleinen Wurm, der sich durch das Öko-System seines



Wer durch Tunnel wagt, sollte bei »Platoon« auf der Hut sein (C64)

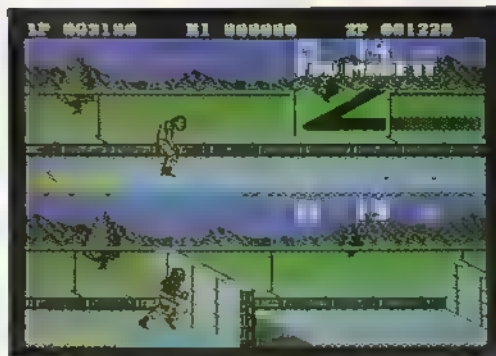
sten Demo höchst beeindruckt. Unsere Demo-Version war noch nicht fertig, aber das sanfte Scrollen und die tolle Animation der Sprites haben uns schnell in den Bann gezogen.

Besonders witzig ist das Titelbild von »Wizball«. Es wird zuerst in Schwarzweiß dargestellt und wird dann erst farbig. Mal werden die Farben langsam eingeblendet, mal erscheinen sie feuerwerksartig, ein anderes Mal scheinen sie langsam in den Bildschirm zu laufen. Da sitzt man gerne mal einige Minuten vor dem Monitor und schaut nur zu. Die ST- und Amiga-Umsetzungen werden

Heimat-Planeten schlagen muß. Durch geschickte Gen-Manipulation an Ihren Nachkommen, deren Rolle Sie im Spielverlauf übernehmen, arbeiten Sie sich zu immer besseren und höheren Lebewesen hinauf, bis am Ende dann die menschenähnliche, intelligenteste Kreatur steht.

Über den Spielwitz von »Eco« können wir noch nichts sagen, weil uns nur ein Grafik-Demo vorliegt. Die Handlung verspricht zumindest ein ungewöhnliches Spielerlebnis, dargestellt in 3D-Vektorgrafik. »Eco« wird vom Programmier-Team Denton Designs entwickelt.

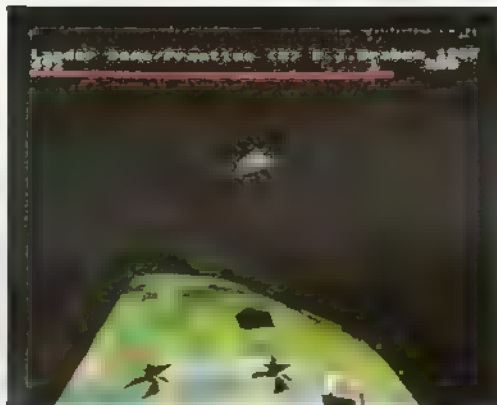
(hl/b)



Der alte Kampf gegen die Qualifikations-Zeit bei »Combat School«



»Wizball« in alter Frische auf dem Atari ST



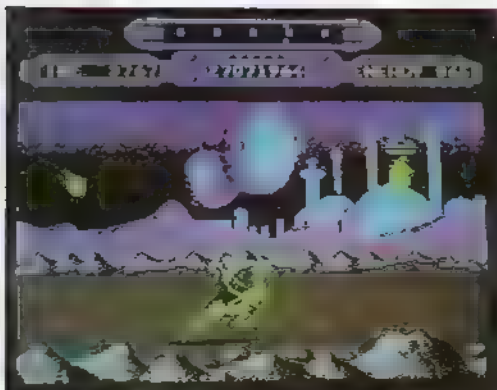
Das Archimedes-Spiel »Lander« verblüfft mit blitzschneller 3D-Grafik

Supercomputer der Zukunft?

Aus Eng und kommt ein neuer Computer namens »Archimedes«, der zur Zeit die Fachwelt in Erstaunen versetzt. Das etwa 3000 Mark teure Gerät soll um ein Vielfaches schneller sein als ein Atar ST oder ein Amiga. Als Beispielspiel regtet jedes Archimedes-Computer eine Demonstrations-Version eines neuen Spiels namens »Lander« bei. Lander wurde von »Elite«-Programmierer D. Bra-

ben entwickelt und hat atemberaubend schnelle 3D-Grafik, die so bisher auf keinem Heimcomputer zu sehen war. Aber neben der Geschwindigkeit sollen sich auch die anderen technischen Daten wie Grafik-Auflösung und Sound-Kanäle sehen und hören lassen können. Ein genauer Test des Archimedes wird in Happy-Computer Ausgabe 1/88 zu lesen sein. (bs)

Rimrunner schlägt zu



Das verrückte Saurier-Rennen der Zukunft (C64-Version)

Haarscharf zu Redaktionschluss erreichte uns ein erstes Bild von »Rimrunner« (C 64). Das neue Programm von Steve

Brown wird in Kürze bei Palace Software erscheinen (siehe auch PCW-Messebericht in dieser Ausgabe). (hl)

Neues vom »Balance Of Power«-Autor

Das neueste Werk von Chris Crawford, dem Programmierer des sehr erfolgreichen Strategie-Spiels »Balance Of Power« (erhältlich für Macintosh, Atar ST und Amiga) ist endlich fertig. Es nennt sich »Trust and Betrayal: The Legacy Of Siboot«. Diesmal spielt die Handlung nicht auf der Erde, sondern in den Tiefen des Weltalls, genauer gesagt auf Kira, einem Mond des Planeten Lamina. In dieser Kolonie leben Mitglieder aller sieben Völker, die auf Lamina beherrscht sind. Da die Bewohner

keiner einheitlichen Sprache mächtig sind, verständigen sie sich mittels einer auf Bildern basierenden, telepathischen Sprache. Seit dem plötzlichen Tod des Verwalters der Kolonie steht im Machtkampf um seine Nachfolge entbrannt, an dem Sie sich beteiligen können.

Die allem Anschein nach sehr komplexe Simulation ist zunächst nur für den Macintosh erhältlich. Man darf jedoch annehmen, daß im Laufe des nächsten Jahres auch Umsetzungen für Atari ST und Amiga folgen. (mg)

Hohe Auszeichnung für »Guild Of Thieves«



Anita Sinclair von Magnetic Scrolls hat gut strahlen. »The Guild of Thieves« wurde in England als bestes Spiel des Jahres ausgezeichnet.

Jedes Jahr werden in England die »British Micro Computing Awards« in verschiedenen Kategorien vergeben. Der Preis für das beste Spiel des Jahres 1987 ging an »Guild Of

Thieves«, dem Grafik-Adventure von Magnetic Scrolls. Die Jury war vor allem von der tollen Grafik und dem exzellenten Parser beeindruckt. Wir gratulieren zu diesem Erfolg! (mg)

Amiga-News aus Deutschland

Wenn schon aus England und Amerika kaum neue Spiele für den Amiga kommen, warum sollen dann nicht deutsche Programmierer in die Bresche springen? Vier neue Produkte aus deutschen Ländern sind für die nächsten Wochen geplant.

Angelündigt sind »Detonator«, ein weiterer »Arkanoid«-

Verschnitt, »Witchcraft«, das für alle Rollenspiel-Freaks interessant sein dürfte (»Bard's Tale« läßt grüßen), und »Emetic Simulator«, ein neues Ballerspiel, das dem guten alten »Survivor« von Synapse nachempfunden ist. Action-Fans sollten auch den Namen »Sarcophager« im Gedächtnis behalten. (mg)

Computer-Shop

Drawehner Straße 15 - 3130 Luchow - Telefon 05841/5499

Hardware - Software - Zubehör

Spiele in großer Auswahl bereits ab DM 6,90. Kostenlose Liste anfordern. Bitte Computer-Typ angeben.

HITPARADEN

Macht mit bei den Leser-Hits

Neben den aktuellen Charts aus England, den U.S.A. und unserer Redaktion steht die Leser-Hitparade im Mittelpunkt dieser Seite. Die Power Play-Hits entstehen in Zusammenarbeit mit unserer Schwesterzeitschrift Happy-Computer. Alle

Zuschriften, die diese beiden Magazine erreichen, werden bei der Hitparade berücksichtigt. Unter allen Einsendungen werden außerdem jeden Monat 22 Computerspiele verlost, damit sich das Mitmachen auch lohnt.

Um teilzunehmen, müßt Ihr

uns eine Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Es kann sich dabei sowohl um Video- als auch um Computerspiele handeln. Gebt bitte außerdem an, welchen Computer Ihr besitzt und ob Ihr einen Kassettenspieler oder ein Diskettenlaufwerk habt. Videospiel-Besitzer sollten schreiben, welches System sie haben. Diese Angaben brauchen wir, um Euch im Falle

eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Eine Videospiel-Hitparade fehlt da noch. Das müßte aber nicht so bleiben. Wenn wir von Euch genug Einsendungen für die Leser-Charts erhalten, bei denen für Videospiel-Module gestimmt wird, richten wir gerne eine spezielle Hitliste dafür ein. In den USA liegt zur Zeit übrigens das Nintendo-Modul »Legend of Zelda« ganz vorne, das erst 1988 in Deutschland veröffentlicht wird.

Schickt Eure Karten bitte an:
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hitparade
Hans-Peter Str. 2
8013 Haar

(hl)

Leser-Hitparade

1 (1)
World Games
(Epyx/U.S. Gold)



2. (2) Gunship (Microprose)
3. (7) Wizball (Ocean)
4. (4) Indiziertes Spiel
5. (11) The Bard's Tale II (Electronic Arts)
6. (5) Arkanoid (Imagene)
7. (3) The Bard's Tale (Electronic Arts)
8. (16) The Last Ninja (System 3)
9. (10) Krakout (Gremlin)
10. (-) California Games (Epyx/U.S. Gold)
11. (6) Gauntlet (U.S. Gold)
12. (19) Defender of the Crown (Cinemaware/Mindscape)
13. (17) Pirates (Microprose)
14. (14) Elite (Firebird)
15. (8) Indiziertes Spiel
16. (-) Nemesis (Konami)
17. (12) Leader Board (Access/J.S. Gold)
18. (15) They stole a Million (Atari)
19. (-) Road Runner (U.S. Gold)
20. (-) Wonderboy (Activision)

Top 15 England

1. (1) Renegade (Imagine)
2. (2) Joe Blade (Players)
3. (-) Bubble Bobble (Firebird)
4. (12) Soccer Boss (Alternative)
5. (10) International Karate (Endurance)
6. (6) Back to the Future (Firebird)
7. (5) BMX Simulator (Code Masters)
8. (-) Tai-Pan (Ocean)
9. (3) Arcade Classics (Firebird)
10. (8) Dizzy (Code Masters)
11. (4) ATV Simulator (Code Masters)
12. (-) Indiana Jones (U.S. Gold)
13. (7) Run for the Gold (Alternative)
14. (9) Paperboy (Elite Systems)
15. (-) Super Robin Hood (Code Masters)

Hits der Redaktion

1. Nebulus (Hewson)
2. Jinxter (Rainbird)
3. Soko-Ben (Mirrorsoft)
4. Stationfall (Infocom)
5. Super Mario Bros. (Nintendo)

Die Redaktion-Hitparade ist subjektiv. Es sind die aktuellen persönlichen Favoriten der Redaktion.

Top 15 U.S.A.

1. (1) Defender of the Crown (Cinemaware/Mindscape)
2. (-) California Games (Epyx)
3. (-) Into the Eagle's Nest (Pandora/Mindscape)
4. (7) Sub Battle Simulator (Epyx)
5. (6) Gunship (Microprose)
6. (-) Chuck Yeager's AFT (Electronic Arts)
7. (-) Alternate Reality: The Dungeon (Datasoft)
8. (5) Hardball (Accolade)
9. (-) Cauldron (Palace/Broderbund)
10. (3) Up Periscope (Action Soft)
11. (2) Top Gun (Thunder Mountain)
12. (11) Indiziertes Spiel
13. (9) The Bard's Tale II (Electronic Arts)
14. (8) Stationfall (Infocom)
15. (12) Chessmaster 2000 (Electronic Arts)

Wenn die Programmierer von
PARALLAX und WIZBALL
Ihre kleinen Geheimnisse preisgeben,
können auch Sie große Resultate
erzielen...

Mit deutscher
Bedienungsanleitung

SHOOT-EM-UP CONSTRUCTION KIT

INKLUSIV
1 SPIEL



Ocean's All Star Hits

C64
39 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ Ocean

Ocean's All Star Hits (Double Take, Head over Heels, Mutants, Parallax, Tai-Pan, Wizball)

Die Frage »Wer hat die schönste Compilation im Land?« ist wirklich nicht leicht zu beantworten. Ocean klotzt jetzt mit einer sehr eindrucksvollen Sammlung. »Ocean's All Star Hits« nennt sich die Zusammenstellung von sechs Spielen, unter denen sich einige echte Knüller befinden.

Überraschenderweise ist das erst vor kurzem veröffentlichte Handelsspiel »Tai-Pan« schon auf der Compilation enthalten. Das müde Programm zum Clavell-Roman dürfte aber nur hartgesottene Fans dieses Genres Spaß machen. Action-Fans werden von der Spielesammlung aber mit Sicherheit angetan sein, denn für sie sind einige tolle Programme dabei. »Parallax« und »Wizball« stammen beide vom Programmier-Team Sensible Software. Das Baller-Action-Adventure Parallax erntete vor einem Jahr gute Kritiken für technische Klasse und Spiel-

prinzip. Das relativ neue Wizball gilt gar als eines der besten und einfachsten Action-Spiele überhaupt. Ein Action-Adventure, das eben-

falls erst wenige Monate auf dem Buckel hat und glänzende Kritiken erhält, ist »Head over Heels«. In Hunderten von Räumen mit detaillierter Grafik

muß der Spieler jede Menge Puzzles lösen und gleich zwei Spielfiguren steuern. Der fünfte Titel der Sammlung geht wieder in Richtung Action mit einem Spritzer Taktik. Bei »Mutants« müssen Sie alle möglichen abstrakten Lebensformen bekämpfen, die im freien Weitraum herumsausen. Drei Waffen stehen zur Auswahl, die je nach Gegner mehr oder wirksam sind. Ein interessantes Spielkonzept und ausgezeichnete Musik bei der Commodore-Version.

Neben »Solid Gold« und »6-Pak Vol. 2« gehören Ocean's All Star Hits zu den absolut besten Compilations auf dem Markt. Mit Head over Heels, Mutants, Parallax und Wizball findet man auf ihr vier gute bis sehr gute Programme. Das Action-Adventure Double Take und Tai-Pan sind zwar keine spielerischen Ruhmestaten, als Zugaben aber eine nette Bereicherung.

(hl)

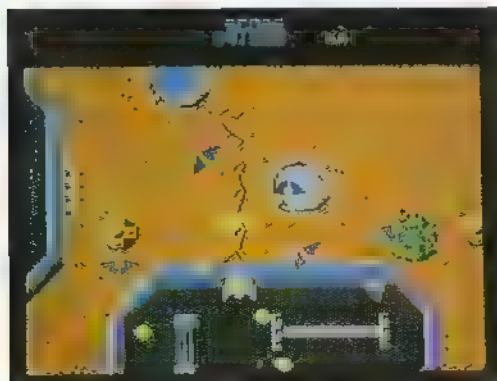


Der Super-Hit »Wizball« ist das Glanzlicht der »All Star Hits«.

Imagine's Arcade Giants

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ Imagine

Imagine's Arcade Giants (Arkanoid, Galvan, Game Over, Mag Max, Slap Fight, Terra Cresta)



»Terra Cresta«, eines von sechs Action-Spielen aus dem Imagine-Stall

Umsetzungen von Spielautomaten beherrschen seit über einem Jahr die Computerspiel-Szene. Fünf solcher Adaptionen wurden für

die Sammlung »Imagine's Arcade Giants« zusammengestellt, als sechster Titel kam ein weiteres Action-Spiel dazu. Die Bezeichnung »Giganten«

trifft nicht auf jedes der Programme zu, aber ein paar starke Titel sind dabei.

»Arkanoid« ist der Vater aller neuen »Breakout«-Varianten, in denen man mit diversen Extras Mauer für Mauer abtragen kann. Vor allem die C64-Version ist hervorragend gelungen. Die ansonsten sehr gute Umsetzung leidet aber unter einer düftigen Joystick-Abfrage. Wer ein Paddle hat, kommt beim Commodore in einen Spielgenuß von echter Automaten-Qualität. Ähnlich gut ist »Slap Fight«, das sich wie ein Gedicht spielt. Dieses Ballerspiel mit Extrawaffen ist auf dem C64 grafisch und spielerisch am besten. Obwohl das Programm nicht gerade vor neuen Ideen strotzt, fesselt es regelrecht am Joystick. »Terra Cresta« ist spielerisch mit Slap Fight nahezu identisch (Scrolling, Raumschiff, Päng-Päng), aber wesentlich schwieriger

und nicht so abwechslungsreich. Wer sich auf dem ohnehin nicht gerade leichten Slap Fight weit vorangespielt hat und eine neue Herausforderung sucht, kann sich gleich an Terra Cresta wagen.

»Game Over«, ein weiteres Action-Spiel, besteht auf dem CPC durch sehr farbenfrohe Grafik, während man den Spielwitz mit der Lupe suchen kann. Das Beste an der C64-Version ist die tolle Musik. Die beiden letzten Titel der Compilation, »Galvan« und »Mag Max«, kann man leider vergessen. Es sind recht müde Automaten-Umsetzungen, die auf dem Heimcomputer herzlich wenig Spielspaß bieten.

Trotz einiger schwacher Titel sind Imagine's Arcade Giants vor allem für passionierte Action-Spieler interessant. Wer Slap Fight, Terra Cresta und Arkanoid noch nicht besitzt, sollte zugreifen. (hl)

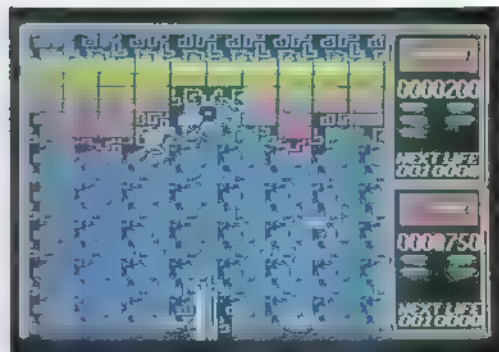
6-Pak Vol. 2

C 64, (Schneider CPC, Spectrum)
39 Mark (Kassette) 59 Mark (Diskette) * Elite Systems

Nach dem Erfolg der Sp 6-Pak präsentiert Hit-Pak nun den Nachfolger. Wiederum werden sechs Spiele zu einem sehr günstigen Preis angeboten. Auch diesmal befindet sich unter den Titeln ein Programm, das zuvor noch nicht veröffentlicht wurde. Erfreulicherweise handelt es sich bei »Batty« (dem neuen Spiel) nicht nur um einen mäßigen Lückenfüller im Gegenteil, es ist eine interessante Variante des immer noch beliebten »Breakout/Arkanoid«-Themas. Wenn zwei Personen gleichzeitig spielen, teilt sich der un-

chen ihm das Leben schwer. Der Luftkampf-Simulator »Ace« von Cascade hielt sich ebenfalls recht lange in den Hitparaden. In erster Linie spricht Ace die Action-Freaks an. Ein richtiger Flugsimulator im Stil des »Flight Simulator II« ist Ace nicht. Die Grafik ist recht flott, wenn auch nicht sehr detailreich.

»Into The Eagles Nest« von Pandora erreicht nicht die spielerische Qualität der anderen Programme. Es ist eine mittelmäßige Variante des Automaten- und Computerhits »Gauntlet«. Sie müssen drei Kameraden aus der Festung Adler-



»Batty« wurde bisher noch nicht veröffentlicht

tere Abschnitt des Spiels des in zwei Teile mit je einem Schräger und Bal

Die restlichen fünf Spiele sind gute alte Bekannte. Das erfolgreichste davon war »International Karate« von System 3. Hervorragende Grafiken und gute Animation machen die C64-Version dieses Prügelspiels zu einem der besten seiner Art. Zwei Kämpfer stehen sich gegenüber und versuchen mit trickreichen Schlägen den jeweiligen Gegner zu besiegen.

Auch »Lightforce« von FTL beschäftigt sich mit einem vertrauten Thema. Ein einzelner Held muß sich in seinem Raumschiff gegen übermächtige Gegner wehren. Sowohl Bodenstationen als auch angriffende Flugverbände ma-

horst befreien. Nebenbe sollte man noch auf Kunstgegenstände und Schmuck achten (zwecks Punkten). Into The Eagles Nest wird leider schnell langweilig.

»Shockwave Rider« von FTL weiß wiederum zu gefallen. Es gibt, eine Strecke in möglichst kurzer Zeit auf drei unterschiedlich schnell laufenden Fießbahnen zurückzulegen. Hindernisse und unfreundliche Passanten gefährden das Unternehmen. Zum Glück können Sie sich mit Backsteinen oder Flaschen, die man unterwegs findet, verteidigen.

Als in dem 6-Pak Vol. 2 eine sehr empfehlenswerte Sammlung, die den Preis von 39 Mark auf Kassette beziehungsweise 59 Mark auf Diskette wert ist. (mg)

6-Pak Vol. 2 (Ace, Batty, International Karate, Into The Eagles Nest, Lightforce, Shockwave Rider)

Joysoft

laut Umfrage einer deutschen Software-Zeitschrift sind wir

**DEUTSCHLANDS
BELIEBTESTES SOFTWAREHAUS
MIT DEM BESTEN SERVICE
UND DAS BEWEISEN WIR TÄGLICH**

**24 Std. Bestell-Akzeptanz
24 Std. Eil-Lieferservice auf Anfrage
Eigene Lagerhaltung, deshalb prompte Lieferung**

**Chuck Yeager's
Advanced Flight
Trainer
C64, IBM 79,00**

Neue Atari ST-Titel

Armageddon Man	59,00
Backlash	49,00
Blum War	59,00
Bubble Bobble	54,00
Captain America	58,00
Defender of the Crown	60,00
Grime Ranger	44,00
ECO	54,00
Indiana Jones	49,00
Indoor Sports	59,00
Jinxion	60,00
Marble Madness	60,00
Solomon's Key	54,00
Stampede	59,00
Skullduggery	52,00

Neue C64-Titel

Arbore Ranger	44,00	54,00
ACE II	20,00	39,00
Arkanoid	20,00	39,00
Bards Tale II	29,00	34,00
Captain America	29,00	34,00
Earth Orbit Station	29,00	34,00
Extinguish	29,00	34,00
Galactic Games	29,00	34,00
Gauntlet II	29,00	34,00
Int'l. Karate	29,00	34,00
Jeopardy auf Roter Oktober	29,00	34,00
Jogibac	29,00	34,00
Jeopardy of Anarchy	29,00	34,00
Maniac Mouse	29,00	34,00
Nebulus	29,00	34,00

**Startrek
Atari ST 49,90**

**Superstar Elshockey
C64 39,90 Disk
IBM 69,00**

Neue Amiga-Titel

Armageddon Man	59,00
Art of the Thief	64,00
Backlash	49,00
Battlem	59,00
California Games	64,00
Crash Cars	69,00
Grime Ranger	44,00
Impact	59,00
Indoor Sports	59,00
Jinxion	60,00
Leviathan	59,00
Space Rangers	64,00
Terrorpods	59,00
Top Drive	79,00

Neue C64-Titel

Morpheus	29,00	39,00
Castle of the Thieves	59,00	69,00
Jeopardy	29,00	34,00
Nol a Penny Less	29,00	34,00
Nol a Penny More	29,00	34,00
Phil's Progress	29,00	34,00
Power Pack	29,00	34,00
Quenda	29,00	34,00
Ripper	29,00	34,00
Shockwave Rider	29,00	34,00
Skull of the	29,00	34,00
Spirit of Gold	29,00	34,00
Strawman	29,00	34,00
Strategic Baseball	29,00	34,00
Test Drive	29,00	34,00
Titan	29,00	34,00

**Bards Tale I
Atari ST 89,00
Amiga 89,00
IBM 99,00
C64 65,00**

**WEITERE ANGEBOTE
IN UNSERER
KOSTENLOSEN
PREISLISTE!**

**WIR HALTEN STÄNDIG
EINIGE TAUSEND
PROGRAMME FÜR SIE
AUF LAGER.
NEUERSCHEINUNGEN
FAST WÖCHENTLICH!**

Besucht uns doch mal (10 - 13 Uhr, 14 - 18.30 Uhr)

Laden und Versand:	Laden Köln 1.	Laden Düsseldorf
Berrenrath Str. 159 5000 Köln 41 Tel. (0221) 416634	Mathiasstr. 24-26 5000 Köln 1 Tel. (0221) 239526	Humboldtstr. 84 4000 Düsseldorf 1 Tel. (0211) 6801403

ODER TELEFONISCH BESTELLEN UNTER

**0221 - 41 66 34 10 - 18.30 Uhr
0221 - 42 55 66 24-Std. Service**

Als die Sprites das Ballern lernten

1982 feierte das älteste Computer-Actionspiel der Welt namens »Space War« seinen 25. Geburtstag. Was hat sich in den zweieinhalb Jahrzehnten ereignet und verändert?

1962 war das wohl wichtigste Jahr für alle Computer-Spieler: Der Student Steve Russell programmierte an der Universität MIT das erste Weltraum-Action-Spiel mit Namen »Space Wars«. Unter den Studenten dieser und anderer amerikanischer Universitäten erfreute sich dieses Programm mehrere Jahre lang größter Beliebtheit. Space Wars ist ein sehr einfaches Spiel: Zwei Spieler steuern jeweils ein Raumschiff und versuchen, sich gegenseitig abzuschießen. Ein Stern in der Bildschirmmitte zieht die beiden Raumschiffe an und

Das grafisch und spielerisch nicht sehr anspruchsvolle Space Invaders würde heute als Neuerscheinung nur beachtet werden. Eine Reihe von Außerirdischen bewegt sich in einer Zick-Zack-Bahn auf den Spieler zu. Dieser muß mit einer beweglichen Laserkanone die bösen Angreifer vernichten, bevor sie den unteren Bildschirm-Rand erreichen.

Was sich aus diesem simplen Spielprinzip so alles machen läßt, wurde in den darauffolgenden Jahren sichtbar. Die ersten, deutlich verbesserten Nachfolger hießen »Galaga«

»Galaxians« und »Phoenix«. Hier wandert der Trupp der Außerirdischen am oberen Bildschirmrand herum, dann lösen sich einige Angreifer aus diesem Verband, fliegen in wilden Figuren auf den Spieler zu und versuchen diesen zu treffen. Für Heimcomputer gibt es sowohl Umsetzungen der Originale von Phoenix und Galaxians sowie eine ganze Reihe daraus abgeleiteter Spiele, beispielsweise »Eagle Empire« oder »Bandits«.

Bei Bandits ließen sich die Programmierer ein zusätzliches Spielelement einfällen. Hier versuchen die Formationen nicht nur, den Spieler zu vernichten, sondern auch wichtige Nahrungsmittel vom Bildschirmrand zu kauen. Je mehr Nahrung am Ende einer Runde übrig bleibt, desto mehr Punkte gibt es für den Spieler.

Sowohl als Automat wie auch als Heimcomputer-Umsetzung gibt es mit »Gyruss« eine witzige Variante von Space Invaders. Hier hat man das Spielprinzip etwas aufgepeppt, indem man das Spielfeld auf einen Kreis verzerrt. Der Spieler fährt auf der Außenlinie des Kreises hin und her während er in das Innere des Kreises auf die Angreifer schießt. In den letzten Monaten sind wieder einige Verwandte

von Space Invaders aufgetaucht, beispielsweise als »Killer Ring« für C64 oder im Atari ST-Spiel »Xtron«.

Der zweite große weltweite Action-Erfolg ist »Asteroids« von Atari. Eigentlich ist Asteroids von der Grundidee nicht anders angelegt als Space Invaders. Der Spieler schießt auf sich bewegende Objekte. Doch der Unterschied gegenüber Space Invaders war, daß sich das Raumschiff des Spielers an jede Stelle des Bildschirms bewegen und sich dort beliebig drehen kann. Bei Space Invaders kann sich der Spieler nur am unteren Bildschirmrand hin und her bewegen. Bei Asteroids hat man sehr viel mehr Bewegungsfreiheit, was auch den Spielspaß erhöht. Wenn man ganz ehrlich sein will, dann ist Asteroids eigentlich eine abgespeckte Version von »Space Wars«.

Anstelle eines geometrischen Raumschiffs schießt man auf ein paar Felsbrocken. Allerdings war Asteroids tausendmal erfolgreicher als Space Wars – so ungerecht ist die Computer-Welt.



Der Boom begann mit »Space Invaders«

macht so das Manövrieren schwierig.

Obwohl Space Wars der Hit unter den Studenten war konnte es sich niemals außerhalb der Universitäten durchsetzen. Es gab zwar eine Spielautomaten-Version, der aber kein großer Erfolg beschieden war. Das erste Action-Spiel mit weltweitem Erfolg gab es erst ganze 16 Jahre später, als 1978 das »Space Invaders«-Fieber einsetzte. Damit war der Grundstein für ein Jahrzehnt voller Action-Spiele gelegt. Die Entwicklungen in diesem Jahrzehnt werden wir genau unter die Lupe nehmen.



»Mega Apocalypse« ist eine moderne Asteroids-Variante

Auch Asteroids fand viele Nachahmer. Gerade in jüngster Zeit fielen einige Asteroid-Spiele für die 16-Bit-Computer auf, zum Beispiel »Space Battle« für den Amiga oder Megaroids für den Atari ST. Aber auch schon vor einigen Jahren lehnten sich einige Spiele an



»Xenious«
brauchte vier
Jahre bis zur
Heimcomputer-Version

Asteroids an, zum Beispiel
»Space Pilot« und »Time Pilot«.

Die nächste große technische
Neuerung bei Actionspielen war das
Scrolling. Der erste Spielautomat mit
konstantem Scrolling von rechts nach
links war »Scramble«. Der Spieler mußte
ne Planeten-Oberfläche von feindlichen
Wesen befreien.

en. Es können sowohl Laser-
Strahlen wie Bomben eingesetzt
werden. Das Raumschiff kann
beschleunigen und bremsen sowie
die Höhe ändern. Ist man allerdings
durch ständige Bremserei am linken
Spielfeldrand angekommen,
kann man nicht mehr langsamer
werden, sondern muß mit der
Scroll-Geschwindigkeit (oder
schneller) weiterfliegen.

Von Scramble gab es Anfang
der achtziger Jahre viele inoffizielle
Versionen von Hobby-Program-
mern, beispielsweise für den PET 2001
(dem Großvater des C64). Leider ist
uns keine offiziell lizenzierte
Version außer der für das nicht
mehr erhältliche Vectrex-Videospiel
bekannt.

Das Scramble-Thema tauchte
bis heute in vielen Variationen auf.
Da ist beispielsweise »Zaxxon« zu
nennen, ein Quasi-3D-Spiel, bei dem
man das Gelände von schräg oben
sieht. Macht man bei Scramble
aus dem Raumschiff ein Auto, das
auch hüpfen kann, dann erhält man
Spiele wie »Moon Patrol« oder
»Moon Buggy«.

Eine neue technische Variante
des Scrollings kam mit »Defender«
auf. Hier scrollt der Bildschirm nicht
mit einer konstanten Geschwindigkeit,
vielmehr bleibt der Spieler in der
Bildschirmmitte und bestimmt mit
seiner Geschwindigkeit, die das
Scrolling fliegt: schnell, wird schnell
scrollt, steht er still, bleibt auch der
Hintergrund stehen.

Bei Defender gilt es nicht nur,
die Außerirdischen zu vernichten.
Diese entführen zusätzlich Menschen,
die aus den vernichteten Raumschiffen
herausfallen, sammeln Sie sie auf,
bevor sie auf dem Boden aufschlagen.

Das steuerbare Zwei-Weg-
Scrolling war kurz darauf in vielen
Spielen zu finden. Da gab es
erstmalig echte Defender-Varianten
wie »Stargate« oder »Guardian«. Doch schon bald
wurde das Defender-Thema
modifiziert und noch interessanter
gestaltet. Zu diesen Spielen
zählt beispielsweise »Choplifter«,
das 1982 auf Heimcomputern
Furore machte und erst vier Jahre
später in einen, dann natürlich
grafisch stark verbesserten,
Spielhallen-Automaten umgesetzt
wurde. »Repton« hatte eine andere
Thematik (verhindern Sie den Bau
einer außerirdischen Basis, die
Außerirdischen kauen dabei Steine
aus den Gebäuden Ihrer Stadt), aber
ähnlichen Spielablauf. »Dropzone«
hingegen zählt seit zwei Jahren
als das technisch beste Programm
für Heimcomputer im Defender-Stil.

Jüngste Erscheinungen der
Software-Welt fassen das
Spielprinzip des zweiseitigen
Scrollings in neuen Dimensionen
aufzusteigen. Da ist beispielsweise
»Goldrunner« zu nennen, das es
ausschließlich für 16-Bit-Computer
gibt. Auf dem Sega-Videospiel gibt
es mit »Fantasy Zone« ein
Programm, das entfernt an Defender
erinnert. Und auf dem C64 wird
mit »Wzbi« gespielt, das trotz der
verrückten Story und der vielen
neuen Spielideen seine Verwandtschaft
zu Defender nicht verleugnen kann.

Doch schon bald nach Defender
bei dem der Spieler volle Kontrolle
über die Raumschiff-Bewegung hat,
kamen die Spiele, bei denen der
Hintergrund mit konstanter
Geschwindigkeit scrollt, wieder.
Anders als bei Scramble wurde



desmal aber von oben nach unten gescrollt. Das Spielfeld ist dabei aus der Vogelperspektive zu sehen.

Der erfolgreichste Pionier dieser Spiele-Klasse war wohl »Xenious«, das schon 1982 in den Spielhallen erschien, aber erst vor kurzem auf Heimcomputer umgesetzt wurde. Wie beim Großvater Scramble stehen dem Spieler hier Laserstrahlen und Bomben als Waffen zur Verfügung. In den darauffolgenden Jahren erschienen in den Spielhallen immer wieder Automaten, die an Xenious anknüpften, allerdings mit recht mäßigem Erfolg. Erst 1986 begann ein regelrechter Boom auf diese Spiele, beginnend mit Automaten wie »Terra Cresta« und »Slap Fight«. Auch auf Heimcomputern wimmelte es auf einmal von solchen Spielen, hier seien nur Titel wie »Bulldog«, »Tiger Mission«, »Typhoon«, »Hades Nebula« und »Lightforce« oder »Fire Track« genannt.

Ein neuer Aspekt verbindet aber viele dieser Action-Spiele: Das Konzept der »Extra-Waffen«. Der Spieler kann sich durch Aufsammeln von Bonus-Punkten, durch besonders fleißiges Schießen oder durch das Auffinden versteckter Glücksbringer ein neues Ausrüstungsstück besorgen. Meist sind dies schlagkräftigere Laser, Schutzschilde oder Extra-Leben. Besondere Erwähnung muß hier die

von Waffe geworden. Im Laufe der Zeit fanden immer verrücktere Extra-Waffen den Weg in die Videospiele. Einige Beispiele sind: Intelligenteste Bomben-Raketen, die einmal abgeschossen, mit Sicherheit ein gegnerisches Raumschiff treffen; Bumerang-ähnliche Raketen, die einfach mehrere Gegner rammen, zerstören und danach wieder zum Spieler zurückkehren; Laser in alle acht Richtungen (oben, unten, links, rechts, diagonal); Zeit-Kompensatoren, die alle Gegner langsamer und so das Spiel einfacher machen; Scroll-Umschalter, bei denen das Spielfeld für einige Zeit in die andere Richtung scrollt; Zusatz-Raumschiffe, die sich immer in ihrer Nähe aufhalten und ebenfalls auf die Gegner feuern, was der Laser hält.

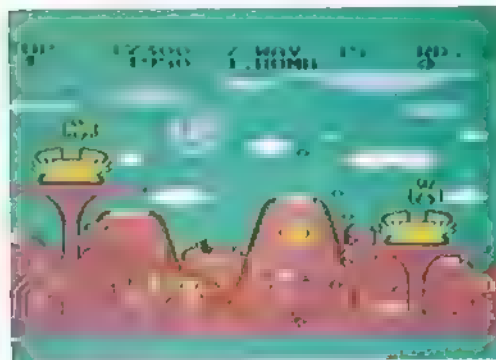
Das Konzept der Extra-Waffe fand sich natürlich schnell in den Scramble-ähnlichen Spielen wieder. Als erfolgreichstes Spiel, zumindest in den Spielhallen, gilt »Nemesis«, Nachfolger ließen nicht auf sich warten. »Salamander« und »Sedarns« sind nur zwei der Titel, die hier genannt werden sollten. Auf Heimcomputern gibt es ebenfalls eine Menge an Nemesis angelehnter Spiele beispielsweise »Delta« und »Zynaps«. Ein besonderes Bonbon ist der Automat »Darius«, bei dem gleich vier Monitore nebenein-

den das Gelände wesentlich mehr Speicherplatz braucht. Als Spielautomaten waren solche Programme nur selten zu finden, Computerspiele mit diesem Prinzip gab es dagegen einige. Als Beispiele sollen hier »Fort Apocalypse«, »Zeppelin« und »Survivor« dienen. Einer der jüngsten Vertreter der Spiele, die in alle Richtungen scrollen, ist »Paradroid«. Ebenfalls in diese Kategorie lassen sich »Gauntlet« und seine zahlreichen Verwandten (»Druid«, »Garrison«) einordnen. Auch hier wird fleißig geschossen und in alle Richtungen gescrollt.

Neben den zahlreichen Spielen mit und ohne Scroll gibt es allerdings noch eine dritte Gruppe der Actionspiele: Die 3D-Spiele. Der erste Automat mit 3D-Effekt war »Tempest«, das sich recht ähnlich zu Gyruss spielt. Aus den Tiefen des Alls rasen auf bestimmten Bahnen geometrische Muster auf den Spieler zu. Dieser fährt

sah der Spieler sein eigenes Raumschiff über einen Planeten rasen. Die als Stalomastgen dienenden Türme wurden dabei größer und größer. Der 3D-Effekt heranannahender Objekte durch Vergrößerung hat sich bis heute in Computerspielen und Spielhallen gehalten. Zu finden ist er in Programmen wie »Encounter«, »Tau Ceti«, »Star Raiders« oder »Space Harrier«. Allerdings sprechen hier viele Programmierer von »gemogeltem« 3D, denn der Computer führt keine dreidimensionalen Berechnungen aus, sondern macht Objekte einfach nur größer oder kleiner.

Richtige 3D-Spiele werden hauptsächlich mit Vektorgrafik produziert. Das erste 3D-Vektor-Automaten-Spiel ist leider nicht worden, so daß wir es hier nicht vorstellen dürfen. Wenig später erschien allerdings ein weiterer Automat mit noch besserer 3D-Grafik. Die Rede ist von »Star Wars«, mit dem sich jeder in die Raum-

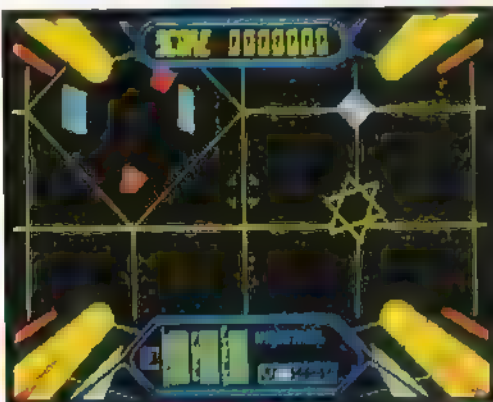


»Fantasy Zone«, eine Variation des Defender-Themas

»Smart Bomb« (schlaue Bombe) finden, die auf Knopfdruck alle Gegner auf dem Bildschirm vernichtet (keine Angst, es kommen sofort neue nach). Das erste Mal gab es eine solche Smart Bomb in Defender. Der Name Smart Bomb ist in den letzten Jahren der Standard-Begriff für diese Art

ander das überbreite Spielfeld abbilden.

Auffallend ist, daß praktisch alle Spiele mit Scrolling entweder nur nach oben/unten oder links/rechts scrollen. Spiele die in alle vier Richtungen scrollen, sind sehr viel seltener anzutreffen. Das legt nicht zuletzt daran, daß bei dieser Art



»Starstrike II« erregte mit flatter 3D-Grafik Aufsehen

am Rand dieser Bahnen hin und her und versucht zu verhindern, daß diese Muster an den oberen Rand der Bahn gelangen. In kurzer Folge gab es gleich zwei sehr ähnliche Spiele: »Genesis« und »Axis Assassin«. Sowohl als Automat wie als Computerspiel kamen diese Programme aber nicht an den Spielwitz von Tempest heran.

Tempest hatte schon einen guten Ansatz für 3D-Spiele, allerdings war das dreidimensionale Bild statisch. Der Hintergrund blieb während einer Runde gleich, es ergab sich kein 3D-Effekt, als ob man durch eine Landschaft hindurch fahren würde. Das wurde mit »Buck Rogers on the Planet of Zoom« anders. Hier

schlacht um den Todesstern aus »Krieg der Sterne« versetzen lassen kann. Sie sehen das Geschehen aus dem Cockpit Ihres angreifenden Raumschiffs. Natürlich durfte da auch ein Fortsetzungsspiel namens »The Empire strikes back« nicht fehlen. Übrigens sollen demnächst Umsetzungen von Star Wars für Heimcomputer erscheinen.

3D-Vektorgrafik läßt sich auf Heimcomputern nur schlecht realisieren, da die Rechengeschwindigkeit dieser Geräte nicht für fließende 3D-Grafik ausreicht. Trotzdem gibt es einige Spiele mit recht gutem 3D-Effekt wie beispielsweise »Star 7«, »Arctifox«, »Starstrike II« oder »Starglider«.

Fortsetzung auf Seite 105

Peksoft

Peksoft

Peksoft

Computersoftware und Zubehör

Müllerstraße 44, D-8000 München 5, Tel. (089) 2609380

Spiele-Bestellliste

	Arena	Atari ST	Commodore C64/128	MS-DOS	Schneider CPC
Bitte ankreuzen	D	C	C	D	G D
Airball		69,-			
Airball Construction Set		49,-			
Arcade Classics			28,-	40,-	
Bad Cat	69,-	69,-		40,-	
Balance of Power	69,-	89,-			
Bubble Bobble			28,-	40,-	
California Games			30	45,-	
Defender of the Crown	89,-	89,-		79,-	
Fight Simulator	129	129,-		40,-	
Game of Sportsplele			35	45,-	
Ghosts n' Goblins	59,-	59,-	35	45	
Goldrunner	69,-	69,-			
10 Great Games			28	40,-	
Guns n' Triggers	69,-	69,-		59	
Gunship			40,-	55-	
Hip Hop	49,	49			
Kung fu Rotten October	79,-	79,-	44,-	59	79,- 44,- 59 -
Kung Fu			28,-	40,-	
Laser War	69	69 -		59,-	69
Panzer			40,-	59,-	
Raid Pack 10 Spiele)	59,-	49,-			
RoboBike		59	28	40,-	
Road Wars			28,-	40,-	
Samurai		59,-	28,-	40,-	
Side Fight			25,-	35,-	
Star Wars	69,-	69,-	35,-	45,-	
Street Gang	59,-	59,-	35,-	45,-	
TerrorPods	79	79			
Trucker		59 -		55 -	
Western Games			28	40,-	
World			25	40,-	
Water Polo			28	40,-	
World Class Leaderboard			28,-	40,-	
"Big Zag"			28,-	40,-	
Zynaps			28	40,	

HURRA! ENDLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG ZU PEKSOFT-PREISEN LIEFERBAR

Archie Fox	89	79	39	49	79
Bard's Tale	89	89	39	59	89
Chesapeake	89	89	38	59	89
Chuck Yeager's Flight Trainers			39	59	89
Earth Orbit Station				50	
Legacy of the Ancient				59	
Marble Madness	69	89	39	49	79
Music Construction Set		69			
Pegasus			39	59	
Starlight					79
World Tour Golf			38	49	79

Unser Weihnachtsangebot für POWER PLAY-Leser: Jede Diskette für C64 nur DM 10,-

Impossible Mission Jump Man Madnass Mission Elevator, Pitstop II Summer Games I Jump Jet Japanese Gendo,
Solo Flight, Rock'n Wrestle, Trivia (dt.) Nuclear Embargo, Mission X29, Police Cadett, Sports 4
Mindestbestellung DM 25,-

Seite kopieren oder ausschneiden und einsenden, Absender nicht vergessen!

Besuchen Sie unseren Softwareladen in der Münnerstraße 44 8000 München 5. Nähe Sandlinger Tor

Ansanda

Versand per NIN ode. Vorkasse + DM 6,- Porto + Verpackung, ab DM 250,- Bestellwert porto- und verpackungsfrei
 Ausland nur gegen Vorkasse + DM 10,-

Neueste Softwareangebote bitte telefonisch erfragen!

Wir wünschen allen unseren Kunden und Lesern ein schönes Weihnachtsfest

Peksoft

(089) 2609380

Peksoft

Die besten Action-Spiele

Ergänzend zu dem Artikel über die Geschichte der Action-Spiele haben wir die unserer Meinung nach besten Schießspiele für die verschiedenen Computer- und Videospiel-Systeme zusammengestellt. Zur Auswahl standen nur die Spiele, bei denen die Ballerei der wesentliche Bestandteil der Handlung ist. Action-Adventures wie zum Beispiel »Koronis Rift« wurden deshalb nicht berücksichtigt. Eine weitere Bedingung, die ein Kandidat für unsere Be-

Weltraum, Sterne, Planeten und Raumschiffe – das sind wichtige Bestandteile der meisten Action-Spiele. Wer mischt die Zutaten am besten?

stenliste erfüllen mußte, war die, daß man das Spiel noch kaufen kann. Was nützt es Ihnen, wenn wir die tollsten Action-Orgien beschreiben, man diese Spiele aber nirgendwo mehr erhält?

Wir haben uns mit einer Ausnahme auf drei Titel pro System beschränkt. Einzig und

allein der Commodore 64 ist mit fünf Programm-Empfehlungen vertreten. Da es für den C64 besonders viele gute Action-Spiele gibt, hat er sich das verdient.

Da MS-DOS-PCs konnten wir leider nicht berücksichtigen, da es für diesen Computertyp so gut wie keine Action-

Spiele gibt. Vor einem ähnlichen Problem standen wir bei den Nintendo- und Atari VCS-Videospielen. Für das Nintendo-System gibt es zwar in Japan und Amerika genügend Schießspiele, in Deutschland dagegen leider noch so gut wie keine. Die VCS-Besitzer konnten vor einigen Jahren aus zahlreichen Titeln wählen. Im Moment ist die Auswahl sehr gering. Wir dürfen VCS-Fans auf den Test von »Solaris«, einem der wenigen neuen Modulen, im Videospiel-Teil verweisen.



Wizardball samt Gefolge auf Farbenjagd

Commodore 64

Bei keinem anderen Computer fiel uns die Auswahl der besten Action-Spiele so schwer wie eben beim C-64. Für ihn gibt es auch deshalb so viele gute Schieß-Spiele, weil er für dieses Spielgenre unter den 8-Bit-Computern die besten Hardware-Voraussetzungen hat – und die Programmierer verstehen diese immer besser zu nützen. So ist es nicht verwunderlich, daß mit »Dropzone« von J.S. Gold nur ein einziger »Clide« in den Top Fünf zu finden ist. Dieses Spiel ist unbestritten die beste »Defender«-Variante auf dem C64. Für alle, die Defender oder Dropzone noch nicht kennen sollten, hier eine Kurzbeschreibung: Sie fliegen mit Ihrem Sternenkreuzer über eine horizontal scrollende Planetenoberfläche und müssen bestimmte Objekte einsammeln und zur Basis zurückbringen. Je höher der Level, desto mehr gefährliche Ufos versuchen Sie daran zu hindern. Dropzone hat eine toll gezeichnete und

animierte Grafik und spielt sich hervorragend. Die restlichen vier Spiele sind allesamt recht aktuelle Titel: »Delta« von Thalamus und »Nemesis« von Konami schlagen in diese alte Kerbe. In beiden Spielen muß man seinen Raumschiff durch unterschiedliches Gelände manövrieren und natürlich Hunderte von Gegnern vernichten. Unterschiedliche Extrawaffen erleichtern die Aufgabe. Das Spielfeld scrollt rückwärts von links nach rechts und die Grafik ist ebenfalls detail- und abwechslungsreich. Im Gegensatz zu Dropzone kann man seinen Raumschiff aber nicht wenden. »Mega Apokalypse« von Martech ist der Nachfolger des bekannten »Crazy Comets«. Allein oder zu zweit nehmen Sie den Kampf gegen unendlich viele Planeten auf, die in einer aberwitzigen Geschwindigkeit über den Bildschirm flitzen. Je größer die Planeten, desto mehr Treffer werden bis zur deren Explosion benötigt. Neben einigen Extras besticht Mega Apokalypse vor allem durch seinen

hervorragenden Sound und tolle Sprachausgabe. Unser letzter Vorschlag für den C64 ist Oceans Top-Hit »Wizball«. Neben sehr guter Musik und farbenfroher Grafik hat uns vor allem das Spielprinzip beeindruckt. Es läßt sich in keine Schublade einordnen, sondern bietet etwas Neues.

zonta.es Scrolling und abwechslungsreiche Farbgrafik garantieren für langen Spielspaß. Bei »Tempest« von Electric Dreams handelt es sich um eine hervorragende Automaten-Umsetzung des gleichnamigen Spiels. Sie steuern ein Raumschiff am Rand eines Netzes entlang und müssen ai-



Schießen was das Zeug hält. Tempest auf dem Schneider CPC

Extrawaffen, Zwei-Spieler-Modus, etliche Gags und enorm viel Spielwitz faszinieren an Wizball.

Schneider CPC

Obwohl der Schneider CPC für schnelle Action-Spiele nicht unbedingt prädestiniert ist, haben einige Programmierer doch erstaunliche Effekte aus ihm herausgekitzelt. »Zynaps« von Hawson ähnelt dem schon zuvor erwähnten Nemesis. Wiederum schießt sich ein Raumschiff mit Hilfe von Extrawaffen den Weg zum nächsten Level frei. En für Schneider-Verhältnisse sehr gutes hori-

les vernichten das an den Fäden heraufkrabbeln will. Eine hervorragende Musik unterstützt die actionreiche Handlung. Über einhundert Level sorgen für Abwechslung. »Starstrike II« von Firebird hingegen glänzt durch ausgefüllte und farbige 3D-Grafik. Nicht weniger als 22 Planeten haben Sie auf der Abschlußliste. An Abwechslung mangelt es nicht. Wenn man gerade einen »Hyperspace«-Sturm überstanden hat, sorgen planeten-gestützte Abwehranlagen für weiteren Nervenzell. Sie können sogar an feindliche Welt-raumstationen andocken. Da die Animation verbäufend schnell ist, kommt der Spielspaß nicht zu kurz.

Spectrum

Ähnliche Schwierigkeiten wie der Schneider CPC, was die Hardware-Voraussetzungen für schnelle Action-Spiele angeht, hat der Spectrum. Doch Programmierer wären keine Programmierer, wenn sie nicht auch dieses Hindernis überwunden hätten. »Zynaps« von Hewson kommt zu erneuten Ehren. Es besteht durch dieselben Eigenschaften wie die Schneider-Version (siehe oben). Sehr schnelle 3D-Vektorgrafik bietet »Starglider« von Rainbow. Viele Angreifer, verschiedene Level und eine gute Steuerung steigern zudem die Spielmotivation. Tip Nummer 3



Die Spectrum-Version von Zynaps verblißt durch gute Animation



Dropzone für die Atari XL/XE ist eine Augenweide

für schweißgütige Spectrum-Besitzer ist Firebird's »Sidewize«. Was Delta für den C64-Freak ist Sidewize für den Spectrum-Fan. Butterweiches horizontales Scrolling und sehr gut animierte Sprites bringen den Joystick zum Glühen.

Atari XL/XE

Die Atari XL/XE-Computer bieten zwar beste Hardware-Voraussetzungen für actionreiche Schießspiele, doch leider werden so gut wie keine neuen Spiele mehr veröffentlicht. So kommt es nicht von ungefähr, daß unsere drei Top-Titel allesamt älteren Datums sind. Wie schon auf dem C64 hat uns Dropzone auch auf dem XL hervorragend gefallen. Es ist sogar noch etwas besser als die C64-Version. Der zweite Klassiker ist »Rescue On Fractalus« von Lucasfilm Games. Herausragendes Merkmal ist die für einen 8-Bit-Computer beeindruckend schnelle und fließende Fraktalgrafik. Sie se-

hen eine Planetenlandschaft, das vornehmlich aus Bergen besteht, aus der Sicht der Pilotenkanzel Ihres Raumschiffs. Das Ziel ist, gestrandete Piloten vor außerirdischen Aggressoren zu retten. »Encounter« von Novagen wartet mit gut animierter und schneller 3D-Gratik auf. Das primäre Ziel tut, alles abzuschießen was sich auf dem Bildschirm bewegt.

Atari ST

Für den Atari ST gibt es im Gegensatz zu seinem kleinen Bruder recht viele neue Action-Software. Die Atari ST Version von Starglider ist zwar spielerisch identisch mit der Spectrum-Version, verblißt aber mit rasend schneller Vektorgrafik. Zudem bekommt man digitalisierte Musik und Sprachausgabe zu hören. Ein weiterer Meilenstein der ST Schießspiele ist »Goldrunner« von Microdeal. Mit einem Raumschiff flitzen Sie über eine Pla-

Amiga

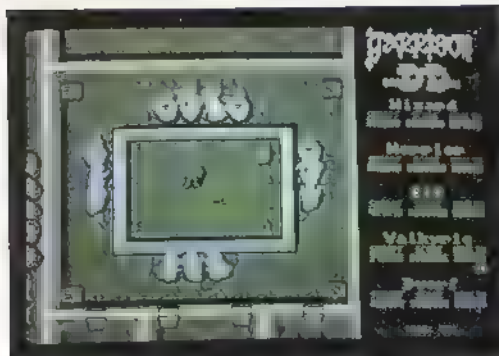
Beim Amiga hatten wir noch erheblich mehr Schwierigkeiten, drei herausragende Action-Spiele zu finden. Die nachfolgenden Titel sind zwar das momentan Beste für den Amiga, aber nicht unbedingt das Beste vom Ei, wenn man sich die tollen Fähigkeiten des Amigas vor Augen hält. Gerade Goldrunner (siehe Test in dieser Ausgabe) hat doch etwas enttäuscht. Es ist praktisch eine 1:1-Kopie der ST-Version. Leider hat es einen entscheidenden Nachteil. Das Raumschiff läßt sich nur mit der Maus steuern, was den Schwierigkeitsgrad beträchtlich erhöht und dem Spielspaß abträglich ist. Weniger spektakuläre Grafik, dafür aber bessere Spielbarkeit bietet »Typhoon« von Kingsoft. Über 40 Levels und viele Gegner machen es interessant. Wiederum fliegen Sie mit Ihrem Raumschiff über eine vertikal scrollende Planetenoberfläche, deren Aussehen sich ab und zu verändert. Im Gegensatz zu vielen, in diesem Artikel vorgestellten Spielen, ist »Garrison« von Rainbow Arts eine etwas gepflegtere Ballerel. Wenn der Spielautomat »Gauntlet II« ein Begriff ist (siehe Test im Automatenheft), kennt auch Garrison. Leider ist es im Vergleich zum Vorbild wesentlich langsamer (Scrolling und Bewegung



Rasantes Scrolling bietet Goldrunner auf dem Atari ST

sein Programm ist sein Zwei-Spieler-Modus, der den Spielspaß erheblich steigert. Wenn man alleine seine Feinde niedermetzelt, ist es allerdings nur halb so gut. Das Spielprinzip ähnelt dem von Goldrunner (vertikales Scrolling, Planetenoberfläche).

der Spielfiguren). Die Grafik reizt einen auch nicht vom Hocker. Trotzdem kommt Stimmung auf, wenn man alleine oder zu zweit auf Monsterjagd geht und die zahlreichen Levels erforscht. Vor allem im Zwei-Spieler-Modus kann Garrison überzeugen.



Viele Level fürs Gold: Garrison für den Amiga

Sega Master System

»Choplifter« ist eine detailgetreue Umsetzung des gleichnamigen Spielautomaten, der auf dem Computer-Klassiker aufbaut. In drei grafisch hervorragenden Szenen manövrieren Sie einen Hubschrauber durch unwegsames Gelände und müssen viele Gefangene befreien. »Fantasy Zone« sieht mit seiner bonbonfarbenen

Grafik auf den ersten Blick wie ein Kinderspiel aus, entpuppt sich aber nach kurzer Zeit als verkappte Defendervariante mit etlichen Extrawaffen. Die Grafik ist abwechslungsreich und schön gezeichnet, das Scrolling ruckfrei. Unser letzter Vorschlag war gleichzeitig der umstrittenste. Erst nach langer Diskussion wurde eine Entscheidung getroffen. Sie fiel zugunsten von

»Space Harrier« aus. Für manche Leute ist dieses Spiel eine simple Ballerei, für andere eine Herausforderung mit fantastischer Grafik (siehe Test im Videospiel-Teil dieser Ausgabe). Tatsache bleibt, daß in 18 Levels das Auge von den faszinierenden Grafiken, die allerdings nicht optimal animiert sind, ziemlich verwöhnt wird. Wer sich für Action-Spiele in-

teressiert, ist mit keinem der oben erwähnten Titel schlecht beraten. Natürlich handelt es sich um eine subjektive Auswahl der Redaktion. Wer sein Lieblingsspiel nicht findet, sollte nicht böse sein. Geschmäcker sind bekanntlich verschieden. Suchen Sie sich Ihre Favoriten aus – und wir wünschen eine spannende Ballerei. (mg)



Rettung auf hoher See bei Choplifter für das Sega-Videospiel

Lieferung kurzfristig per NN plus DM 6,50 Porto und Versandkosten oder gegen Vorkasse (Porto und verpackungsfreie Postsignale) Köln 3636 23-500 oder durch Verrechnungsscheck Ausland. Nur gegen Vorkasse.
AUTOMATEN - SERVICE ALAIN KRAWIETZ
RAUFRANKSTR. 27 TEL. 02 21 / 36 63 49 5000 ADL N 51

Krawietz
AUTOMATEN-SERVICE

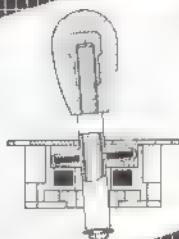
2 Jahre Garantie **DM 149.-**



(Made in Germany)

Weiterhin

mit verbessertem Feuerknopf (siehe auch Test 64er 9/87) unser extrem stabiler Joystick.



DM 78.-

Der Super-Fahrhebel
mit regelbarem Dauerfeuer
Alle Schaltfunktionen über
hochwertige Mikroswitcher.
Magnetische Rückstellkraft,
vollständig verschleißfrei.
Stahlachse mit 10mm Durchmesser

2 Jahre Garantie **DM 149.-**

jahrelang bewahrt im härtesten
SPIELHALLEN-EINSATZ
Acht-Weg-Fahrhebel
Passend bzw. adaptierbar für alle
Computer mit TTL Joystickeingang und alle Homecomputer

1 Jahr Garantie **DM 78.-**

Wettstreit der Konsolen

VIDEO-SPIELE



Aus Japan kommen die Konsolen von Sega und Nintendo — die Altmeister von Atari kontern mit XE und VCS. Ein Vergleichstest schafft Klarheit.

Enige Leser werden sich bestimmt fragen, warum wir über die totesagten Videospiele berichten. Seit gut einem Jahr geht es mit den Spielkonsolen wieder steil aufwärts. Das Nintendo Entertainment System wurde zum Beispiel an die 15 Millionenmal verkauft. Allein in Japan, dem Mutterland der neuen Videospiel-Generation, stehen weit über 10 Millionen Konsolen. Mit etwas Abstand folgt Amerika, das sich momentan in einem regelrechten Videospielrausch befindet. Sogar das gute alte Atari VCS 2600 macht wieder von sich reden. Nachdem es rund 3 Jahre sahr still um diesen Videospiel-Pionier

war, werden seit kurzer Zeit neue Programme dafür veröffentlicht.

In Deutschland läuft der Videospiel-Boom etwas langsamer an. Nach dem Weihnachtsgeschäft wird sich zeigen, wie groß die wiedergewonnene Anhängerschaft der Videospiele hierzulande ist. Einige Fakten sprechen dafür, daß die neue Generation auch in Deutschland Fuß fassen könnte. Die Anschaffungskosten sind im Vergleich zu einem Computer wesentlich niedriger. Man braucht weder Kassetten-Recorder noch ein Diskettenlaufwerk. Außerdem entfallen die lästigen Ladezeiten von Kassetten oder Disketten.

Man steckt das Modul in den Schacht und kann sofort loslegen.

Mittlerweile sind die Module sehr beliebt. Sie bewegen sich momentan etwa im Bereich der Heimcomputer-Software (von 29 bis 79 Mark, je nach Titel und System). Das Angebot an Erweiterungen ist für die meisten Videospielsysteme attraktiver als für die Computer. Lichtpistolen und eine 3D-Brille sind bereits erhältlich. Exoten wie eine Strickmaschine und ein »Fitted-Teppich« sind angekündigt.

Ein Vorteil, den die Systeme von Sega und Nintendo bieten, sind die Steuerregler (Joypads). Man kann über ihre Handlichkeit streiten, doch sie haben zwei Feuerknöpfe, mit denen man verschiedene Aktionen auslösen kann. Am wichtigsten ist es aber, daß die

neuen Systeme von Sega und Nintendo den 8-Bit-Heimcomputern in wesentlichen Punkten technisch überlegen sind. Grafik und Komplexität vieler Videospiele sind enorm hoch.

Wir wollen natürlich nicht darüber hinwegtäuschen, daß die Konsolen auch Nachteile gegenüber den Computern aufweisen. Die Videospielsysteme sind eben »nur« für Spiele konzipiert. Ein Computer kann für viele andere Arbeiten nützlich sein.

Näheres über die einzelnen Systeme erfahren Sie auf den nächsten Seiten. Alle technischen Daten beruhen auf Angaben der Hersteller. Wer sich ausführlich über die aktuellen Spiele für die verschiedenen Systeme informieren will, sollte zusätzlich die Videospiel-Tests in dieser Ausgabe lesen. Diese feste Rubrik wird regelmäßig in Power Play erscheinen. (mg)

Nintendo Entertainment System

Eingeweihte Freaks fieberten der Einführung des Nintendo-Video Spiels lange entgegen. Die zirka 13 Millionen Besitzer dieses Systems können sich ja nicht alle geirrt haben. Warum ist es so erfolgreich?



Das altmodische Design täuscht. Ungeahnte Fähigkeiten schlummern im Verborgenen

Japans Marktführer in Sachen Computer und Video-Spiele ist unbestritten das Nintendo Entertainment System (NES). In jedem vierten japanischen Haushalt findet man diesen kleinen grauen Kasten. Über zweihundert Module stehen den spieelfreudigen Japanern zur Auswahl. Monat für Monat überschütten die verschiedenen Softwarehäuser den Markt mit neuen Produkten. Einen großen Teil des

Kuchens beanspruchen die Spielautomaten-Hersteller, die ihre Arkadenhits meistens postwendend für das NES umsetzen.

In Deutschland dagegen steckt das System noch in den Kinderschuhen. Im Moment sind knapp zwanzig Module erhältlich. Dabei handelt es sich ausschließlich um ältere Spiele, die von Nintendo selbst programmiert wurden. Bei aller Kritik wegen dem Alter ver-

schiedener Spiele, sollte nicht vergessen werden, daß das Erscheinungsjahr eines Programms nicht zwangsläufig mit dessen Qualität zusammenhängen muß. Bestes Beispiel dafür ist der Redaktionsliebling »Super Mario Bros.«.

Das umfangreiche und sehr verlockende Sortiment an Spielen von Fremdherstellern wird 1988 zumindest teilweise auf den deutschen Markt kommen. So werden Spiele von Konami (Frühjahr '88), Capcom, Taito und Tecmo nächstes Jahr erscheinen. Darüber hinaus

können wir 1988 mit einigen wirklich neuen Nintendo-Spielen rechnen, die im Moment gerade die amerikanischen Hitparaden stürmen (siehe Test von »Kid »Arus« in dieser Ausgabe).

Die Lichtpistole und der Roboter, den man bei speziellen Modulen als Spielpartner einsetzen kann, wird es zum Jahreswechsel geben. Im März '88 soll der Filmbesteppich der Firma Bandai, für den es in Japan bereits sieben Module gibt veröffentlicht werden. Mit Hilfe dieses Teppichs und ihren Füßen können Sie die Spielfigur auf dem Bildschirm steuern. In Amerika wird seit kurzem ein neuartiges Modul von Nintendo angeboten, das mit Hilfe einer eingebauten Lithium-Batterie Spielfiguren und High Scores zirka fünf Jahre speichern kann. Es heißt »Legend Of Zelda«, und wird in der nächsten Ausgabe ausführlich getestet.

Wer sich mit den technischen Daten von Heimcomputern auskennt, dürfte stutzig werden, wenn er die Zahlen des Nintendo-Video Spiels liest. Da in dieser Konsole so gut wie keine Standardchips arbeiten, fallen die Daten ziemlich aus dem Rahmen. Daraus geht hervor, daß das Nintendo-Video Spiel vor allem im Bereich Grafik den 8-Bit-Heimcomputern (C64, Schneider CPC, Atari XL/XE, Spectrum) überlegen ist. Das spiegelt sich auch in einer Vielzahl von neueren Spielen wider. Der Sound (fünf Tonkanäle) des NES kann sich hören lassen. Leider nutzen die verfügbaren Spiele die Soundfähigkeiten des Nintendo-Systems noch nicht aus.

(mg)

Nintendo kommt auf Touren

Wer den obenstehenden Text aufmerksam liest, wird feststellen, daß sich ein Satz wie ein roter Faden durch den Artikel zieht: »wird im nächsten Jahr erscheinen.« Im Moment sieht die Lage bei der Software noch recht trist aus. Einige gute Spiele – neben dem schon erwähnten Hit »Super Mario Bros.« – gibt es zwar, aber die tollen neuen Module lassen weiter auf sich warten. Ausländische Fachzeitschriften berichten begeistert über die dort aktuellen Nintendo-Spiele.

Technisch gesehen ist das

Nintendo eine starke Kiste, obwohl sie schon drei Jahre alt ist. Nur fehlt es in Deutschland noch an Programmen, die das Machbare aufzeigen. Daß man allesherum aus dem NES rausholen kann, steht fest. Wer 300 Mark und etwas Geduld übrig hat, sollte sich schon allein wegen Super Mario Bros. das Nintendo zulegen.

Leider ist der Preis für die Module meiner Meinung nach im Vergleich zu denen für andere Video-Spiel-Systeme etwas zu hoch.

(mg)

Sound	Lichtpistole, Roboter Filmbesteppich
Maximal-Auflösung	256 x 230 Pixel
Farben	53
Spites	64
Speicherkapazität der Module	theoretisch unbegrenzt, im Moment bis zu 128 KByte
Spielmodule lieferbar bis Ende 1987	19 (je 69 Mark)
Geplante Erweiterungen	Konsole, Antennenkabel, »Ice Chimer« (Spiel), Antennen umschalt-Box, zwei Joypads
Grundausstattung	Monitor/TV, zwei Joystick-Ports, Modulschacht, Erweiterungsport
Anschlüsse	Resetknopf, Pausefunktion per Joypad
Besonderheiten	299 Mark
Preis	

JETZT BLEIBT ES IMMER SOMMER!

Ein Erlebnis, das immer mehr Menschen begeistert, auch Sie werden es. Denn in diesem Programm erwarten Sie fantastische Läufe, die Sie erleben können, wenn Sie die folgenden beiden Easy-Programme und selbst die besten Spieler der Welt zuhause bei der Hand haben. **California Games** ist das.

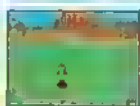
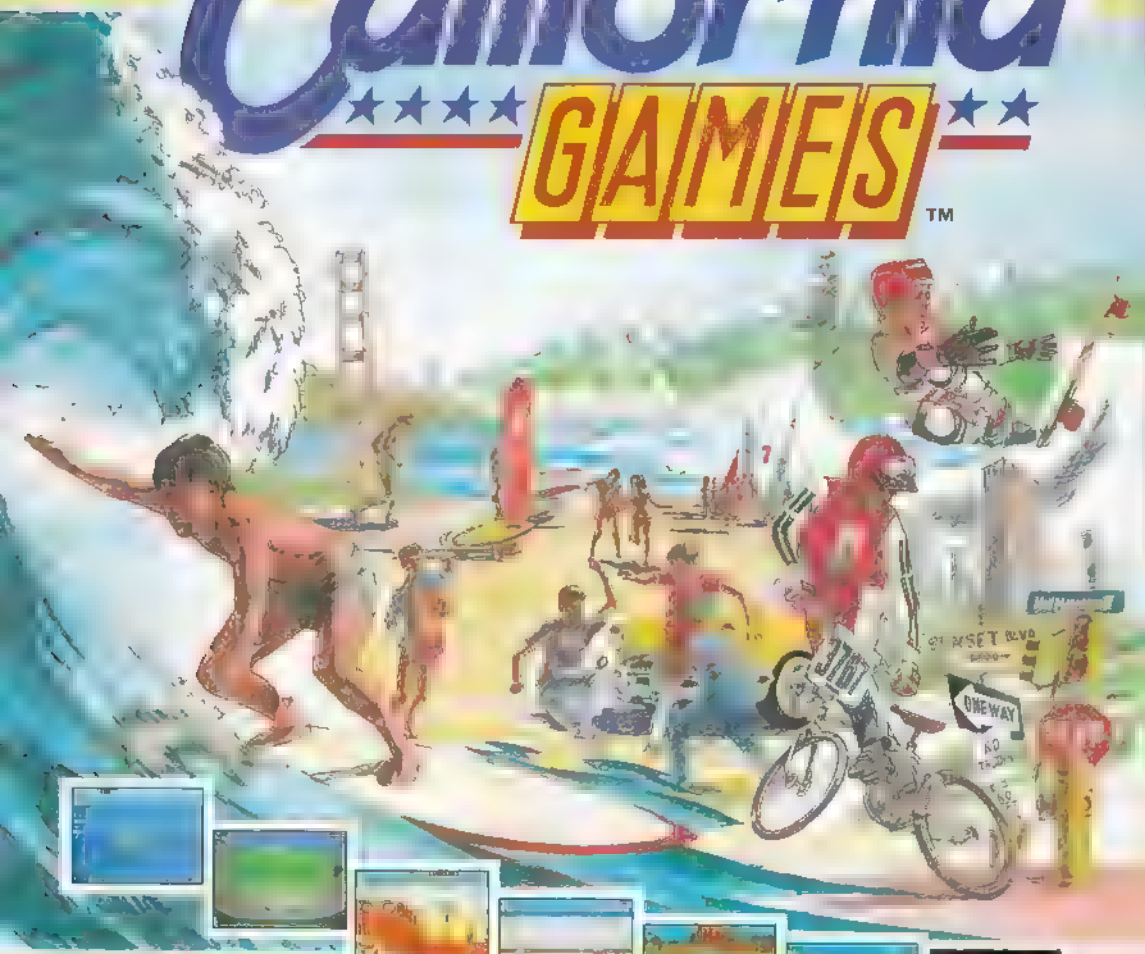
California Games ist das beste was Sie bei der Hand haben. Das ist das Beste, was Sie bei der Hand haben. Das ist das Beste, was Sie bei der Hand haben. Das ist das Beste, was Sie bei der Hand haben.

California Games ist das Beste, was Sie bei der Hand haben. Das ist das Beste, was Sie bei der Hand haben. Das ist das Beste, was Sie bei der Hand haben. Das ist das Beste, was Sie bei der Hand haben.

California Games ist das Beste, was Sie bei der Hand haben. Das ist das Beste, was Sie bei der Hand haben. Das ist das Beste, was Sie bei der Hand haben. Das ist das Beste, was Sie bei der Hand haben.

California GAMES™

PLUS Preisausschreiben
in jeder Packung!



CBM 64 128
SPECTRUM
SPECTRUM +3
SCHNEIDER
MSX
IBM
AMIGA

ASSETTE DISK
CASSETTE
DISK
CASSETTE DISK
CASSETTE
DISK

Vorsicht vor Graumportern!

Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob die im Programm wirklich eine deutsche Anfertigung an sich. Späterer Rückstellungen können leider nicht berücksichtigt werden.



CBM 64

EPYX®

U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kärst 2

Vertrieb Rushware Mitvertrieb MICRO HÄNDLER Distribution in Österreich Karasoft

Sega Master System

Endlich aus dem Dornröschenschlaf erwacht, schickt sich das Sega-Video-Spiel an, im diesjährigen Weihnachtsgeschäft den Durchbruch zu schaffen.



Das Sega Master System zusammen mit der Lichtpistole, die man sich zusätzlich kaufen kann

Seit nunmehr ein Jahr schlägt sich das Sega Master System durch den deutschen Computer-Dschungel. Großartige Erfolge konnte es bis jetzt noch nicht verzeichnen. Beinahe unbeachtet von Freund und Feind fristete es sein Dasein. Die Gründe dafür lagen nicht in einer allgemeinen Abneigung gegenüber Spielekonsolen, sondern vielmehr im ganzen undurchsichtigen Umfeld des Sega-Sy-

stems. So war es zum Beispiel nicht in vielen Geschäften zu finden. Aber das schlimmste, das wohl alle Sega-Besitzer zur Weißglut brachte, war der Mangel an neuen Spielen. Zudem sind 69 und 79 Mark für ein Modul auch kein Freundschaftspreis. Doch das ist heute Vergangenheit.

Um so freundlicher blicken die Sega-Freaks seit ein paar Monaten in die Zukunft. Nicht nur, daß in kurzer Zeit eine gan-

ze Reihe bekannte und gute Spiele den Weg nach Deutschland fanden, sondern auch der Preis dieser Module wurde auf 49 beziehungsweise 59 Mark reduziert. Eine Ausnahme bilden die Zwei-Megabit-Cantriges, die 69 und 79 Mark kosten (zum Beispiel die Spielhälenknüller »Out Run« und »Space Harrier«). Warum die älteren Spiele nicht im Preis gesenkt wurden ist unklar.

Auch für die Besitzer der Lichtpistole brechen bessere Zeiten an. Frische Munition in Form von drei neuen Modulen ist seit kurzem im Handel. Überraschend schnell ist in-

zwischen sogar die 3D-Brille schon lieferbar. Leider läuft das erste 3D-Spiel nur in Verbindung mit der Lichtpistole. Weitere Titel sollen bald folgen. Einen ausführlichen Test der Brille mitsamt der Software finden Sie in einer der nächsten Ausgaben. Summa summarum sind mittlerweile um die 30 Module für das Sega Master System erhältlich.

Die technischen Daten können ebenfalls überzeugen. Vor den 8-Bit-Herzcomputern (C64, Schneider CPC, Atari XL/XE, Spectrum) muß sich das Master System bestmmt nicht verstecken – ganz im Gegenteil. Vor allem im Bereich Grafik (Scrolling, Sprites, Farben, Auflösung) zeigt es seine Überlegenheit. Manche Grafiken entlocken sogar eingefleischten Amiga-Freaks ein anerkennendes »Oh lá, lá!«. Leider klingen die zahlreichen Musikstücke in den meisten Spielen ziemlich ähnlich. Neuerdings wird teilweise neben der nur durchschnittlichen Musik auch Sound-Effekten auch Sprachausgabe geboten.

Vor der Zukunft muß den Sega-Fans momentan nicht bange sein. Spiele wie »Kung-Fu-Kid«, »Zillion«, »3D-Zaxxon«, »Great Golf« und »Great Basketball«, die noch dieses Jahr erscheinen sollen, kommen gerade recht für den Wunschzettel zu Weihnachten. 1988 will Sega noch mit einer weiteren Neuheit aufwarten. Das erste 4-Megabit-Modul wird der Automatenhit »Afterburner« sein.

Leider ist es nicht absehbar, ob und wann sich Fremdhersteller um das Master System kümmern werden. Gerücheweise sollen diverse englische Softwarefirmen an der Sega-Konsole interessiert sein.

(mg)

Sega schlägt zurück

Ich war einer der ersten, die sich 1986 das Sega Master System zulegte. Von der ersten Minute an hat mich diese Kiste fasziniert. Spiele wie »Choplifter« und »Fantasy Zone« fesselten mich wochenlang an den Bildschirm. Nach dieser Anfangseuphorie wurde ich aber langsam sauer. Zusammen mit vielen anderen Leidensgenossen wartete ich vergebens auf neue Module. Diese Frustrationsphase dauerte bis letzten Sommer. Seitdem werden wir mit hervorragenden neuen Spielen regelrecht bombardiert. Und preiswerter wurden sie auch noch.

Wer sich jetzt ein Videospiel kaufen will, der ist mit dem Sega-System bestens bedient. Umfangreiche Auswahl an Software und Hardware, von der Lichtpistole bis zur 3D-Brille, sorgen für Abwechslung im Wohnzimmer. Wenn die Produktion hochwertiger Software so weiter geht, habe ich keine Bedenken, daß sich das Sega-Videospiel durchsetzen wird. Die technischen Fähigkeiten dazu hat es auf alle Fälle.

Selbst finanzkräftigen und spielbegeisterten Computer-Besitzern würde ein Blick auf die Sega-Kiste nicht schaden.

(mg)

Sound	viestimmig
Maximale-Auflösung	256 x 192 Pixel
Farben	64
Sprites	256
Speicherkapazität der Module	theoretisch unbegrenzt im Moment bis zu 512 KByte
Spieldmodule lieferbar bis Ende 1987	34 (49 bis 79 Mark)
Vorhandene Erweiterungen	Lichtpistole (169 Mark inkl. einem Modul mit drei Spielen), 3D-Brille (99 Mark), Joystick (39 Mark)
Grundausstattung	Konsole, Antennenkabel, »Hang On« (Spiel), Antennenumschaltbox, zwei Joypads
Anschlüsse	Monitor/TV, zwei Joystickports, zwei Modulschäfte, Erweiterungsport
Besonderheiten	Reset- und Pauseknöpfe
Preis	299 Mark

RAMPAGE

ARCADE GAMES-
Gefühl wie in

ARCADE GAMES –
ein Gefühl, wie in der
Spielhalle

Sie ziehen von Stadt zu Stadt:
GEGE – der riesige G
üchtige G

Sie ziehen von Stadt zu Stadt:
GEORGE – der riesige Gorilla
 – der mächtige Godzilla und
 – der schlagene Werwolf

GEORGE – der riesige Gorilla
LIZZIE – der mächtige Godzilla und
– der verschlagene Werwolf

LIZZIE – der verschlagene
RALPH – der verschlagene

GEORGE – der riesige Godzilla und
LIZZIE – der mächtige Werwolf
RALPH – der verschlagene Werwolf

Rampage ist ihr Schlachtruf und sie zerstören alles, was ihnen im Weg steht – besonders gern Wolkenkratzer.
Doch im Eifer des Gefechts vergessen sie oftmals, daß ihre Kondition nicht ewig hält. Oder daß es Leute gibt, die ihr Randalieren nicht so weit finden und sich ihnen erfolgreich entgegensetzen können. Und dann – verwandeln sich die ublen 3 in harmlose kleine Menschen. Also – nicht nur randalionen, sondern auch aufpassen!

VERTEILUNG FÜR COMMODORE 84/128 CASSETTE UND DISKETTE
2000 Hamburg • Exklusiver Distributor
Vertrieb Österreich: Karavott

ERHÄLTICH FÜR COMMODES 64/128 CASSETTE UND DISKETTE
 Aktivieren Deutsch/Engl. Deutsch 7A 0a B0 2000 Handlung & Text des Distributors Anweisung Vertrieb Deutschsprachig Karstadt
 Vertrieb italienisch (Ital) Akt. Gruppenware enthält keine deutschsprachigen Anleitungen
 1A 0 a 1988 Bally Midway Akt. CD Alle Rechte vorbehalten Aktivieren die Karte für den User

ACTIVISION

ACTIVISION

Atari XE-System

Jetzt gibt es die Atari XL/XE-Computer auch in Form einer Spielekonsole. Wird dies ein neuer Super-Coup von Atari, oder hat man sich verkalkuliert?

In diesen Tagen erscheint ein neues Videospiel von Atari, das technisch mit den Computern der XL/XE-Serie vollkommen identisch ist. Einzig und allein das Design, das eingebaute Spiel »Missile Command« und die fehlende Tastatur unterscheiden es von den Computern. Neben dem Modulschacht und dem Netzschalter sieht man auf der Oberfläche vier bonbonfarbene Schalter. Sie entsprechen den Funktionstasten der Atari-Computer. Der Modulschacht gleicht ebenfalls dem der Atari-XL/XE-Computer. Das heißt, daß man die Module für das XE-System auch auf den Computern verwenden kann. In der anderen Richtung klappt der Austausch natürlich genauso.

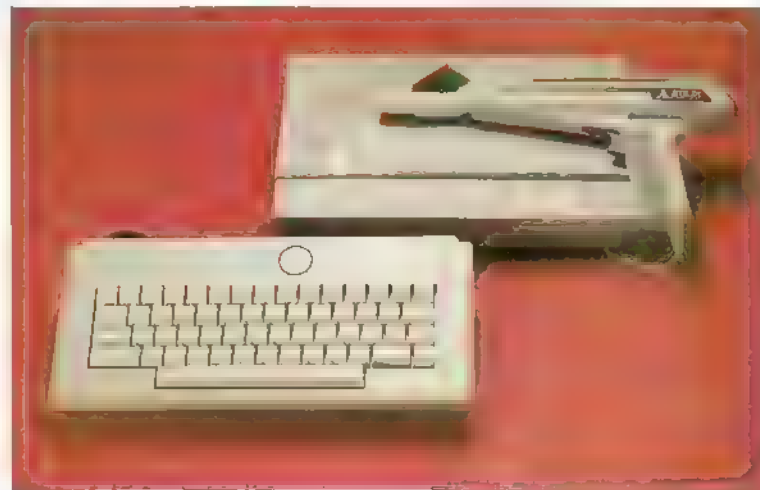
Wer dieses Videospiel erstanden hat, und sich vielleicht später mit Computer-Programmierung beschäftigen will, kann eine Tastatur separat erwerben. Zusammen mit dem »Flight Simulator II« auf Modul wird sie 99 Mark kosten. Da das Grundgerät stolze 249 Mark kostet, zahlt der Kunde also 348 Mark für einen normalen XL/XE-Computer mit abgesetzter Tastatur. Wieso er sich dann nicht gleich den Computer für 180 Mark kaufen sollte ist nicht ganz verständlich.

An das XE-Spielsystem kann man alle Peripherie-Geräte anschließen, die auch an die XL/XE-Computer passen. Ob Drucker, Modem, Datensette oder Diskettenaufwerk, die Schnittstelle dafür ist vorhanden. Die einzige echte Neuheit ist die Lichtpistole. Sie soll inklusive dem Spiel »Bug Hunt«

für nur 69 Mark zu haben sein. Leider ist Bug Hunt eine recht simple Schießübung, die beim Probespiel niemanden so recht begeistern wollte. Ob weitere Software dafür in Arbeit ist, konnte uns Atari

oder »Donkey Kong« neue Spiele werden momentan nicht entwickelt. Viele Programme spielen sich zwar ganz gut, bieten aber grafisch und musikalisch größtenteils nur Durchschnittliches. Dies ist auch

zum Beispiel nur zwei Farben benutzen. Jede Auflösungsstufe einzeln zu erklären, würde zu weit führen. Wer sich mehr informieren über die Technik des XL/XE informieren will, möge bitte den Vergleichstest der 8-Bit-Computer in Ausgabe 11/87 unserer Schwesterzeitschrift Happy-Computer lesen. Ähnlich verhält es sich mit den Farben. Einfach ausgedrückt ist es so, daß das XE-System in grafischer Hinsicht dem VCS-Videospiel zwar deutlich überlegen. Sega und Nintendo al-



Das XE-System ist komplett. Konsole, Tastatur und Lichtpistole

Deutschland leider nicht sagen.

Bis Ende des Jahres sollen knapp 20 Module lieferbar sein. Dabei handelt es sich ausschließlich um alte bekannte Spiele, die vor einigen Jahren alle schon einmal erhältlich waren. Damals kosteten sie allerdings deutlich mehr als heute. Darunter sind Klassiker wie »Moon Patrol«, »Defender«

Sound	viertel mm g
Maximal-Auflösung	320 x 192 Pixel
Farben	256
Sprites	8
Speicherkapazität der Module	theoretisch unbegrenzt. im Moment bis zu 128 KByte
Spezialmodule lieferbar bis Ende 1987	z. B. 20 von 29 bis 49 Mark
Verhandene Erweiterungen	Atari XL/XE-Computer-Peripherie anschließbar
Geplante Erweiterungen	Lichtpistole (69 Mark plus »Bug Hunt«), Tastatur (99 Mark plus »Flight Simulator II«)
Grundausstattung	Konsole, Antennenkabel, Joystick, »Missile Command« (eingebaut)
Anschlüsse	TV/Monitor, zwei Joystickports, Modulschacht, Atari-Schnittstelle, Tastaturanschluß
Preis	249 Mark

Nur von außen moderner

Man hält es nicht für möglich. Da wird doch ein neues Videospiel auf den Markt gebracht, das nichts, aber auch gar nichts Neues bietet. Es ist technisch vollkommen identisch mit den XL/XE-Computern. Wenn Atari wenigstens neue Software entwickelt hätte, die das XE-System ausnutzen würde.

Das Positive daran ist, daß die vielen XL/XE-Besitzer endlich günstig an die alten Klassiker kommen. Wer den

Computer hat, sollte sich einige Module genauer ansehen. Die eine oder andere Perle ist sicher dabei.

Aber warum sich dafür ein überbeachtetes und veraltetes Videospiel kaufen? Dann schon gleich den richtigen Computer. Damit kann man mehr machen und er ist sogar billiger.

Wer sich aber ein reines Spielsystem zulegen will, sollte sich lieber an Sega oder Nintendo halten. (mg)

nicht verwunderlich, da ein Großteil der Spiele schon vor vier bis fünf Jahren programmiert wurde.

Damit wären wir auch schon bei den technischen Daten. Die Werte auf der Tabelle sind leider ziemlich irreführend. Die Höchst-Auflösung beträgt zwar 320 x 192 Pixel, doch kann man in dieser Grafikstufe

lediglich unterlegen ist. Die Soundfähigkeiten gleichen in etwa denen des Sega-Videospiels. Sie sind befriedigend, aber nicht überragend.

Warum Atari einen Aufguss der XL/XE-Serie anbietet und nicht endlich das technisch bessere Atari 7800-System, das kompatibel zum VCS ist, weiß wohl nur Atari selber. (mg)



PAC-LAND

TM and © 1984
NAMCO Ltd

OST KOPPIERT, HE EINGESICHT!



Erhältlich für Commodore 64, Schne der CPC, Amiga und Atari ST

MIT DEUTSCHER ANLEITUNG.
Grundports enthalten keine deutschen Anleitungen.
Überzeugen Sie sich beim Händler, ob diese enthalten
sind.



Atari VCS 2600

Seit 1979 übersteht das Atari VCS alle Höhen und Tiefen des Videospielesmarkts. Wird es auch seine neuen Konkurrenten in die Schranken weisen?



Das Gehäuse des Atari VCS wurde im Lauf der Zeit öfters verändert. Hier sehen Sie die neueste Version.

Man könnte das Atari-VCS-Videospiel fast mit dem guten alten VW-Käfer vergleichen. Seit nunmehr acht Jahren läuft das VCS ununterbrochen und erfolgreich vom Produktionsband, ohne daß es technisch verbessert wurde. Allen das Styling wurde windschnittiger.

Die Spielkonsole von Atari ist der letzte Mohikaner der ersten Videospiel-Generation aus den Jahren zwischen 1979 und 1983. Ob Cocomision, In-

television Vectrex oder wie sie alle heißen – keines hat den Beinahe-Zusammenbruch des Marktes 1983/84 verkraftet. Einzig und allein das VCS konnte sich bis heute in den Regalen mancher Kaufhäuser und in den Katalogen der Großversender halten. Das umfangreiche Soft- und Hardware-Angebot und wohl auch der Name Atari (aus den Spielhallen bekannt) gab den Ausschlag zugunsten des VCS.

Zu seiner Glanzzeit konnte

man unter 200 verschiedenen Modulen für das VCS wählen. Namhafte Unternehmen wie Parker, ITT und 20th Century Fox produzierten Software für den Marktführer im Bereich Videospiele. Ganz zu schweigen von der Auswahl an Peripherie. Vom Trackball, über das Joystick (steuern mit den Füßen), bis hin zur Computertastatur war alles vorhanden. Heute findet man die meisten Module und Erweiterungen nur noch auf Flohmärkten oder per Kleinanzeige in Zeitschriften.

Die Situation soll sich aber laut Atari wieder verbessern. Neue Spiele (»Solaris«, »Mid-

night Magic«) wurden vor kurzem ausgeliefert. Weitere sind geplant, dazu Wiederveröffentlichungen von älteren Programmen, die nicht mehr erhältlich waren. Darunter befinden sich auch Produkte von Fremdherstellern. Selbst Computersoftware-Giganten steigen aktiv in den Videospielesmarkt ein. Demnächst werden zum Beispiel »Summer Games« und »Winter Games« von Epyx sowie »Kung-Fu Master« von Activision veröffentlicht. Jedenfalls ist der Bedarf an Spielen weiterhin enorm. Lieferengpässe können da durchaus mal vorkommen, denn das VCS ist nicht nur das meistverbreitetste, sondern auch dieses Jahr wieder das meistverkaufte Videospiel in Deutschland.

Der Grund dafür liegt auf der Hand. Es gibt einfach keine billigere Möglichkeit, sich mit Videospielen zu vergnügen. Wer nicht mehr als 130 Mark ausgeben kann oder will, dem bleibt nur das Atari VCS. Die Tatsache, daß die Qualität der VCS-Programme nicht annähernd an die seiner neuen Konkurrenten herankommt, muß man in Kauf nehmen.

Die technischen Daten bekamen wir auf Anfrage von Atari Deutschland. Wenn dies kein Versehen seitens Atari war – warum nützt dann kein Spiel diese Fähigkeiten aus? Daten hin, Daten her, fest steht: Das VCS kann in technischer Hinsicht den Videospielen der neuen Generation, also Sega und Nintendo, nicht das Wasser reichen. Sowohl was Grafik und Sound, als auch die Komplexität der Programme betrifft, ist der Unterschied zu seiner Konkurrenz gigantisch.

Um noch einmal auf den Vergleich mit dem VW-Käfer zurückzukommen: Die Produktion dieses Autos wurde bekanntlich vor kurzem eingestellt. Ein schlechtes Omen? (mg)

Der Zahn der Zeit

Ja, ja – das waren noch Zeiten, als ich vor fünf Jahren stolzer Besitzer eines Atari VCS war. Wie haben meine Freunde und ich damals neuen Spielen entgegengeflübert. Da sie prinzipiell zirka zwei Monate später als angekündigt auf den Markt kamen, war die Zeit der Vorfreude recht lange (diese Taktik hat Atari schon bis heute beibehalten).

Heutzutage mutet das VCS wie ein Oldtimer an. So intensiv ich persönlich auch Module und Zubehör für das Atari-VCS sammle, genauso

entschieden muß ich davon abraten, heute das VCS zu kaufen. Wer sehr knapp bei Kasse ist, sich aber trotzdem ein Videospiel leisten will, dem bleibt allerdings nur das VCS. In seiner Preisklasse ist es konkurrenzlos. Allen anderen Interessenten würde ich raten, sich einmal ein paar Spiele für jedes System anzuschauen, bevor entschieden wird. Ich glaube, daß dann wohl jeder den großen Unterschied zwischen dem VCS und den Videospielen der neuen Generation bemerken wird. (mg)

Sound	drei 8 mmig
Maximal-Auflösung	320 x 200 Pixel
Farben	256
Sprites	keine Angabe
Speicherkapazität der Module	bis zu 16 KByte
Spielmodule lieferbar bis Ende 1987	zirka 30 (19 bis 39 Mark)
Vorhandene Erweiterungen	Trackball, Peddals
Grundausstattung	Konsole, Anlenneleiste, Joystick
Anschlüsse	TV, zwei Joystickports, Modulschacht
Besonderheiten	Umschalter Farb/Schwarzweiß-TV, Reset- und Select-Tasten, Schwierigkeitsgrad-Schalter
	129 Mark

VERLEIHT EUREM SKATEBOARD FLÜGEL JETZT NEU FÜR EUREN COMPUTER

Erlebt all die Herausforderungen im Eure Geschicklichkeit und den Nervenkitzel des extremen Skateboardings. Denn das Ziel steht fest: Champion der Skateboard-Welt! Ihr startet in Skate-City, um Eure Fähigkeiten in zahlreichen Skate-Parks zu testen und Eure Technik in Freestyle und im direkten Wettbewerb zu verbessern – denn am Ende wartet die extremste aller Skateboard-Disziplinen: Die 720-Grad-Drehung frei-schwebend in der Luft!

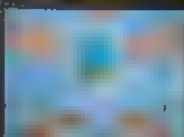
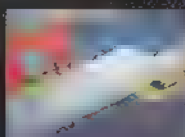


ATARI
GAMES

Erhältlich für: **CBM 64/128**
Spectrum
Schneider

Vorsicht vor Graupreisen!

Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob es sich um eine Original- oder eine Kopie handelt. Eine Kopie kostet nur 2,90 €.



U.S.: Atari Computer Games GmbH, Bruchweg 100-102, 40464 Düsseldorf - Vertrieb: Postfach 10000, Düsseldorf 40001 - Distribution in Österreich: Kapsch

Atari ST zu gewinnen

Mi ziemlich genau einem Jahr Verspätung wird in diesen Tagen »Star Trek« für den Atari ST veröffentlicht. Die Umsetzung für den C 64 wird noch ein wenig auf sich warten lassen, denn sie erscheint nicht vor 1988. Im offiziellen Spiel mit den Helden vom Raumschiff Enterprise darf jeder endlich mal selber Captain Kirk sein oder als Mr. Spock faszinierende Entdeckungen machen. Die ST-Version, die jetzt endlich in den Handel kommt, ist mit derjenigen identisch, die wir bereits vor einigen Monaten in Happy-Computer testeten und sehr gut bewerteten.

Allen klingonischen Angriffen zum Trotz ist es der Enterprise gelungen, einige schöne Preise für einen Wettbewerb in unsere Galaxis zu schmuggeln, den wir in Zusammenarbeit mit Firebird und Ariolasoft präsentieren. Jeder, der drei Fragen richtig beantwortet und uns bis zum Einsendeschluß seine Postkarte mit den Antworten schickt, nimmt an der Verlosung teil.

Der 1. Preis ist eine echte Spiele-Maschine: Ein Atari 520 ST komplett mit Floppy-Laufwerk, Maus und »Star Trek«-Spiel, anschließbar an einen Fernseher.

Als Trostpreise winken außerdem zehn Disketten mit Star Trek für den ST und zehn flauschige Star Trek-Sweatshirts. Damit jemand, der keinen ST besitzt, nicht eine für ihn völlig nutzlose Diskette gewinnt, solltet ihr auf Eurer Karte bitte angeben, woher Trostpreis Euch im Falle eines Ge-

winns lieber wäre (Spiel oder Sweatshirt). Der 1. Preis wird davon unabhängig unter allen richtigen Einsendungen verlost. Wir und die intergalaktische Föderation wünschen Euch viel Glück beim Mitmachen. (hl)

Captain Kirk an Brücke: Unbekannter Computer nähert sich der Enterprise. Sweatshirts und Spiele bilden außerdem eine Trostpreis-Formation.



Bild: Firebird

Die Preisfragen

- 1) Wie heißt der schlitzohrige Erste Offizier an Bord der Enterprise?
- 2) Wie viele Star Trek-Kinofilme gibt es bis jetzt?
- 3) Wie heißt die berühmte Transportmethode, mit der Menschen durch Molekularzerbröselung von einem

Ort zum anderen gestrahlt werden?

Einsendeschluß ist der 10. Januar 1988. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Unsere Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Star Trek
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar



Ein Bild von der grafisch beeindruckenden ST-Version



1. Preis: ein Atari ST, der nicht nur beim Spielen Freude macht

FIRETRAP

**Archivierkassette
die ganz anders
spielt**

Es wird heiß! Flammen
züngeln aus den
Fenstern, brennende
Ziegel fallen vom Dach,
Rauchschwaden behin-
dern die Sicht, Glas-
splitter prasseln nieder...

Seien Sie ein Held!
Lassen Sie sich nicht
beirren und retten
Sie was noch zu ret-
ten ist. Bringen Sie die
Menschen in Sicherheit,
die im Feuer ein-
geschlossen sind!

Alles was Sie haben sind
Wasserwerfer,
ein Paar starke Hände und Ihre
Geschicklichkeit.

Beeilen Sie sich bevor alles
in Schutt und Asche versinkt.
Und dennoch - **VORSICHT!** -
der Sturz auf die Straße ist tief!

ERHÄLTICH FÜR COMMODORE 64/128
CASSETTE UND DISKETTE, SCHNEIDER CPC
CASSETTE UND DISKETTE



Activision Deutschland GmbH - Postfach 76 06 80 - 2000 Hamburg 76
Exklusiv Distributor: Analsoft - Vertrieb Österreich: Karasoft - Vertrieb Schweiz: Thali AG

GRATIS PTE ERHALTEN KEINE DEUTSCHSPRACHIGEN ANLEITUNGEN

**DATA
EAST**

TM & © 1986 DATA EAST USA INC. Alle Rechte vorbehalten Electric Dreams Software/Autoren/User.

Weihnachten steht vor der Tür und die beste Spiele-Jahreszeit hat begonnen. Viele hochkaratige Neuerscheinungen füllen den Computerspiel-Teil in dieser Ausgabe.

Herzlich willkommen zur ersten unserer drei Test-Rubriken. In Power Play besprechen wir Computer-Video- und Automaten-Spiele. Die Computerspiel-Rubrik, die hier beginnt, ist die größte in diesem Trio. Gerade jetzt, in der Vorweihnachtszeit, hat es viele interessante Neuerscheinungen gegeben. Aus Platzgründen mußten wir viele Tests des-

halb auf eine halbe Seite quetschen. Außerdem liegen noch viele Programme in der Luft, die zu Redaktionsschluß noch nicht fertig waren. Unser ausführlicher Messebericht von der PCW-Show im Aktuell-Teil dieser Ausgabe gibt Euch einen kleinen Vorgeschmack auf die Spiele, die wir in den nächsten Monaten erwarten dürfen. Am Ende der Computer-

spiel-Tests findet Ihr Vorstellungen von wichtigen Umsetzungen. Da die Qualität vieler Spiele von Version zu Version oft sehr unterschiedlich ist, halten wir es für wichtig, Umsetzungen extra zu testen, zu bewerten und Bildschirmfotos von ihnen zu zeigen. Falls uns mehrere Versionen eines Spiels gleichzeitig erreichen, machen wir auch gerne einen »Multi-Format-Test«. Ein Beispiel dafür ist die »Thundercats«-Besprechung in dieser Ausgabe.

Alle Tests werden von unserem Spiele-Team geschrieben. Im Laufe der Zeit findet Ihr be-

stimmt heraus, woher unser Tester am ehesten Euren Geschmack trifft. Bei besonders wichtigen oder umstrittenen Programmen bieten wir Euch mehr als nur eine Meinung. Es kommen dann mindestens zwei Mitglieder unserer Redaktion zu Wort.

Wir bewerten Grafik und Sound extra, aber am wichtigsten ist die Gesamtbewertung. Sie sagt schlicht und einfach, wieviel Spaß ein Spiel macht und wie hoch die Motivation ist, wer sich beim Software-Kauf an unseren Wertungen orientiert, sollte vor Flops sicher sein. (hl)

Shoot 'em up Construction Kit

Mit diesem Programm können Sie Spiele machen wie ein Profi, selbst wenn Sie von Basic und Assembler keine Ahnung haben.

Wen hat es noch nicht in den Fingern gejuckt, einmal ein Ballerspiel zu schreiben? Aber wie? Basic ist zu langsam für ein schnelles Spiel und Maschinensprache nicht nur aufwendig, sondern für viele noch eine Geheimsprache. Grund genug, um das tolle Projekt auf unbestimmte Zeit (sprich nie) zu verschieben. Aber jetzt ist Schluß. »Shoot 'em up Construction Kit«, von seinen Programmierern liebevoll »SEJUCK« abgekürzt, ist da.

SEJUCK ist völlig menügesteuert. Man kann beliebig in den Menüs herumspringen und ohne Probleme von einem zum anderen wechseln. Um die verschiedenen Funktionen auszuwählen, benutzt man entweder die Tastatur oder einen Joystick. Während man zeichnet, konstruiert und an seinem Machwerk rumbastelt, kann man es jederzeit testen.

Im Sprite-Editor können Sie 128 Sprites für das Spiel zusammenbestellen. Sie wählen zwischen 16 Farben, können die Sprites beliebig drehen und wenden, spiegeln und im Speicher herumkopieren. Außerdem gibt es die Möglichkeit, mehrere Sprites zu verknüpfen und so ein riesiges Objekt auf den Schirm zu bekommen.

Im Menüpunkt »Objects« werden sie animiert und in ver-

schiedene Gruppen eingeteilt. Das ist wichtig, damit der Computer später zwischen Freund, Feind, Schüssen und Explosionen unterscheiden kann. Man kann auch Sprites zusammenfassen und sie wie in einem Film abspielen. Das Maximum sind 18 Bewegungspha-

Grafik	einstellbar
Sound	einstellbar
Power-Wertung	8,5

C64

45 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette) * Outlaw

sen. Alles in allem können sich 36 feindliche Objekte gleichzeitig auf dem Schirm tummeln: Schüsse sind hier noch

nicht mitgezählt. Dann beginnt allerdings der Schirm zu flackern, und das Scrolling gerät ein wenig aus dem Takt.



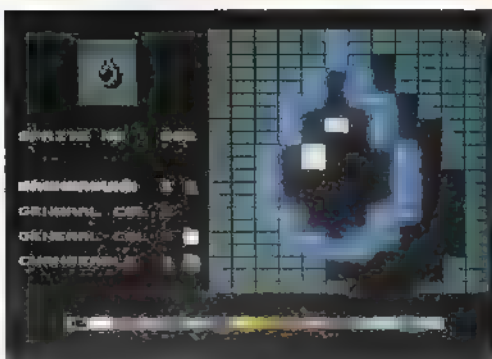
Wüste Ballereien: Vier komplette Spiele werden gleich mitgeliefert

In diesem Menü wird auch festgelegt, wie sich ein Sprite im Spiel dann verhalten wird. Ob und mit wievielen Treffern man es abschießen kann, wie viele Punkte man dafür bekommt, wie schnell der Gegner fliegt, in welche Richtungen er schießt und viele Dinge mehr. Ähnliche Parameter kann man auch für seine eigenen Spielfiguren bestimmen. An jedem Spiel können zwei Spieler gleichzeitig teilnehmen.

Zu einem Ballerspiel gehören auch Sound-Effekte wie Schußgeräusche und Explosionen. Zu jedem Schuß oder jeder Explosion kann man einen kleinen Effekt programmieren, der dann abgespielt wird.

Im nächsten Menüpunkt dreht sich alles um den Hintergrund. Man wählt zwischen 254 verschiedenen Bildern aus, die je 4 x 8 Punkte groß sind. Diese kann man nach seinen Vorstellungen gestalten. Dann muß man den Bildschirm mit diesen winzigen Blöcken zupinseln, muß, falls man sie in größeren Quadraten zusammen. Diese können dann beliebig auf der Hintergrund- und Landkarte verteilt werden. Wer will, kann «Killer-Blocks» definieren, auf denen die Spielfigur stirbt oder explodiert.

Wenn Sie Sprites, Hintergrund und Sounds entworfen haben, kommt das vielleicht interessanteste Stück Arbeit. Die Sprites werden platziert und deren Bewegungsabläufe festgelegt. Man fährt mit dem Zeiger die Karte entlang, stoppt an der gewünschten Stelle und positioniert das Sprite. Dann drückt man noch mal den Feuerknopf



Schritt 1: Ist ein schönes Sprite gemalt



Hier werden die Limits für den Spieler festgelegt

und fährt mit dem Joystick den Weg vor, den das Sprite später nehmen wird. Im Spiel erscheint dann genau an der Stelle das Sprite und bewegt sich so, wie Sie es ihm vorgegeben haben.

Bei SEUCK gibt es auch einige Einschränkungen: der Bildschirm kann nur von oben nach unten scrollen, st. listehen oder geschoben werden. Seitliches oder gar diagonales Scrolling ist nicht möglich, Lei-

der gibt es auch keine Extrawaffen, mit denen man seine Spielfigur bestücken kann, und eine High-Score-Liste fehlt völlig. Dafür steht aber das Programm komplett im Speicher, es braucht also nichts mehr nachgeladen zu werden.

Wenn Ihr Spiel fertig ist, können Sie eine Version speichern, die auch ohne das Hauptprogramm läuft. Und jetzt kommt das Beste. Sie haben das Copyright auf das Programm und können damit anfangen, was Sie wollen. Ein Spiel, das mit SEUCK geschrieben wurde, darf man sogar verkaufen. Allerdings müssen Sie in dem Programm einen Hinweis darauf geben, daß es mit dem Construction Kit geschrieben wurde.

Das SEUCK stammt von bekannten Programmierern Jonathan Hare und Christopher Yates, die durch «Wizball» oder «Parallax» berühmt wurden. haben hier die Utilities zusammengefaßt, mit denen Sie auch selber gearbeitet haben. Damit man sich nach dem Kauf gleich richtig austoben kann, haben sie gleich vier komplette Programme mitgeliefert. Bei unserer Test-Version waren «Slap and Tickle» und «Outlaw» mit auf der Diskette. Wenn man genug gespielt hat, kann man sich gleich daran machen, beide ganz nach den persönlichen Wünschen zu verändern.

SEUCK wird in einer Version mit deutschen Bildschirmtexten und deutschem Handbuch verkauft werden. Unsere Bildschirmfotos stammen von der englischen Version, da die Übersetzungsarbeiten zu Redaktionsschluß noch nicht beendet waren. (al)



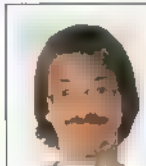
Super!

Lange habe ich darauf gewartet. Ein Construction Kit, mit dem man sich so richtig austoben kann und bei dem einem nicht andauernd ein «Syntax Error» entgegenblinkt.

Trotz einiger Einschränkungen ist SEUCK erstaunlich vielseitig. Fast jeder Veteran wie

«Space Invaders», «Galaxian» und «Xenious» kann problemlos mit dem Kit programmiert werden. Aber auch neue Spielideen sind für SEUCK kein Problem. Alles, was man braucht, ist ein wenig Fantasie. Und man muß sich halt vor dem Kauf im klaren sein, daß man nur Action- und nicht Plattform- oder Abenteuerspiele machen kann. Alle Utilities sind benutzerfreundlich und nie genteigebaut. Es sollte also kein Problem sein, in einem Tag ein tolles Spiel zu machen.

Im übrigen finde ich es sehr fair, daß die Spiele ohne das Construction Set laufen und man sie sogar verkaufen darf.



Gut!

Was mich am meisten begeistert, ist die Benutzerfreundlichkeit. Selbst wenn man kaum einen Blick in das Handbuch riskiert, kann man in kürzester Zeit ein lauffähiges Spiel schreiben. Und es gibt wohl kaum ein schöneres Erlebnis als wenn das selbstgemalte Sprite die ersten Schritte

auf dem Bildschirm macht. SEUCK ist ein Spielebaukasten im wahren Sinne des Wortes und keine verkapselte Programmiersprache. Hier kann wirklich jeder, der ein wenig Zeit und Kreativität investiert, professionell aussehende Action-Spiele schreiben.

Da der Speicherplatz nicht ausreichte, haben die Programmierer es leider nicht geschafft, eine Art «Extrawaffen-Editor» und eine High-Score-Liste zu integrieren.

Wer sich daran nicht stört, sollte bei SEUCK zugreifen. Ein derart leistungsfähiger Spiele-Generator läuft einem nicht alle Tage über den Weg.

Captain America

Grafik	7,5										
Sound	8										
Power-Wertung	5										

C64 (Atari ST, Schneider CPC, Spectrum)
38 Mark (Kassette), 48 bis 69 Mark (Diskette) ★ Gol

Am 4. Juli, dem amerikanischen Nationalfeiertag, bekommt der Präsident der Vereinigten Staaten unheimlichen Besuch. Der Gast heißt Dr. Megamann und ist das Musterexemplar eines gepflegten Bösewichts. Er stellt ein Ultimatum. Wenn der Präsident ihn bis Mittwoch nicht an die Regierung läßt, werden die U.S.A. mit einem genetischen Virus verseucht. Der Virus soll mit einer Rakete von Dr. Megamanns unterirdischen Hauptquartier abgeschossen werden, das in der Wüste liegt. Der einzige Überlebende eines Stoßtrupps berichtet von schrecklichen Wachrobotern und hoher radioaktiver Strahlung. Der Präsident denkt schon an Kapitulation, denn in

wenigen Stunden läuft das Ultimatum ab. Jetzt kann nur noch einer helfen: Captain America, der blonde blauäugige Superheld. Bereits bestens bekannt als Comic-Star, gibt er jetzt sein Computerspiel-Debut.

Die Festung des Schurken besteht aus fünf Etagen mit je vier Abschnitten. Hier muß Captain America die verschiedensten Wachroboter ausschalten, indem er sie mit seinem Superschild trifft. Zu jedem Sektor kann er aus einem Computer Information abrufen, die in englischer Sprache auf dem Bildschirm erscheinen. Die Action dominiert in diesem Spiel, das vom Konzept her etwas an »Impossible Mission« erinnert. (hl)



Ein Superheld gegen vier Schurken Sprites (C 64)

Heinrich: »Viel Grafik, wenig Spiel.«

Der Programmierer hat eine ganze Menge aufwendiger Grafik in den Speicher des C64 gepackt! So steuert in einem Bild die Hand von Captain America. Mit ihr drückt man auf diverse Knöpfchen, um an Informationen heranzukommen und den Lift zu aktivieren. Die Duelle mit den diversen Roboter-Typen können sich auch sehen lassen. Das Spielprinzip ist leider nicht allzu original!

und nach ein paar Stunden verspürte ich wenig Lust: Captain America weiter auf die Sprünge zu helfen. Wer ein technisch anspruchsvolles Action-Spiel der komplizierten Sorte sucht, wird mit diesem Programm am ehesten glücklich werden. Doch mehr als das Fazit »Knapp über dem Durchschnitt« kann mir auch der böse Superschurke Dr. Megaloman nicht abbringen.



Harte Burschen bei der Arbeit (C64)

Anatol: »Ein Schlag ins Gesicht«

Es wird Frühling, die Mülltonnen schmecken wieder Aber das ist nicht das einzig Ungereimte an diesem Spiel, die Schläger sehen eher nach friedlichen Joggern und Büroangestellten aus. Auch das Mickey-Spiel sollte noch einige Müllis füttern bevor es sich auf die Straße wagt.

Street Gang ist auf Dauer nicht nur öde, sondern auch

nach zu schwer. Wenn eine Mülltonne oder ein Gegner losballert, hat man kaum eine Chance, sich zu ducken. Nichts gegen ein schweres Spiel, aber hier knallt man irgendwann mal heftigst den Joystick in die Ecke. Was mir gut gefallen hat, war die Titelmusik. Sie ist technisch brillant und klingt fetzig. Aber das Spiel?

Street Gang

Grafik	4									
Sound	8									
Power-Wertung	3									

C64 (Atari ST, Amiga)
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette) ★ Rainbows Arts

Mickey und seine Eltern sind aus einer langweiligen Kleinstadt nach New York gezogen. Er merkt schnell, daß dort die richtig harten Jugendbanden, die »Street Gangs«, unterwegs sind. Sie kümmern sich mit Vorliebe auf den Straßen und terrorisieren alte Leute. Da Mickey nicht als Landpomeranze verschrien sein will, möchte er natürlich kräftig mitmachen.

Schon bald kommt es zur ersten Begegnung mit dem Bandenchef Locke. Dieser macht ihm ein Angebot: Wenn Mickey es schafft, ihm die schmückende Haartolie abzuschneiden, wird er in die Bande aufgenommen. Mickey willigt ein.

Seidem st die Hölle los. Er muß sich gegen die ganze Bande verteidigen, die ihn durch die Stadt hetzt. Einige besonders heisse Gegner verstecken sich sogar in Mülltonnen und schießen auf ihn. Mickey ist aber ein tapferer Junge und gibt's ihnen kräftig zurück. Dazu kann er Messer, Tränengas, einen Baseballschläger, großkalibrige Waffen oder seine bloßen Fäuste einsetzen.

Unser Held läuft von links nach rechts und gibt den Angreifern eins auf die Mütze. Da es einige Kraft kostet, diese zu verprügeln, muß er sich beeilen zum Ziel zu kommen und dem Oberboß die Locke zu kappen. (al)

INTERNATIONAL

KARATE+

Wer
International
Karate + für
eine schlappe
Fortsetzung
hält,
wird sein
blaues Wunder
erleben!

Heinrich Lenhardt in Happy
Computer 7/86 zu
International Karate

**Schnelle Karatespiele
wird ein
durchschlagender
Erfolg...** Was wird man
dann erst über
International Karate
sagen?

Jetzt kämpft man gleichzeitig
gegen 2 Gegner
Zusätzliche
Geschichtshinterprüfung
3 Kampfsequenzen mehr
Verbesserter Sound
Unglaublich gut animierte
Hintergrundscreens



ERHÄLTICH FÜR
COMMODORE 64/128
CASSETTE UND DISKETTE

AM TESSERA FORTSCHRITT UND KRAFT
2000 Hamburg 78, POSTFACH 78 86 80.
EXCLUSIV DISTRIBUTOR: AMOLASOFT
VERTRIEB ÖSTERREICH: KARASOFT
VERTRIEB SCHWEIZ: THALI AG
GRAUIMPORTE ENTHALTEN KEINE
OFFIZIELLE GAMMA FÜR AMOLASOFT



Thundercats

Mumm-Ra ist der Oberbösewicht in »Thundercats«. Lion-O nimmt es mit dessen Schergen auf.

C 64, Schneider CPC 6128 (Atari ST, CPC 464/664, Spectrum, Nintendo)
29 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Elite Systems

In Amerika und England ist eine Spielzeug- und Zerstöcker-Serie groß in Mode, die eine Art Nachfolger zu »Masters of the Universe« ist »Thundercats«. Zu diesem Helden-Team gibt es bereits ein Computerspiel, in dem sich alle Spielzeug-erprobten Bösewichte und braven Jungs tummeln.

Der Anführer der Bösen namens Mumm-Ra zeigt besonders viel Mumm, als er seine Handlanger losschickt, um die Mitgl. jeder des Thundercats-Teams zu entführen. Der dreiste Coup gelingt, bei dem die Übeltäter nebenbei noch das Auge der Thundera mitgehen lassen.

Zum Glück hilft sich Lion-O nicht in der Thundercats-Zentrale auf, als der Überfall stattfindet. Als er von dem Schlamassel erfährt, schwört er, daß er seine Freunde und den Stein befreien wird. Sein Weg führt durch 20 Level, in denen verschiedene Gegner Lion-O nach dem Leben trachten. Während Lion-O läuft, wird der Bildschirm geschildert.

Bestimmte Gegenstände wie viereckige Kästen und Pilze können mit dem Schwert aufgeschlagen werden. Hinter ihnen verbergen sich Symbole, deren Aufsammeln eine neue Waffe, Bonus-Punkte oder ein Extra-Leben bringen.

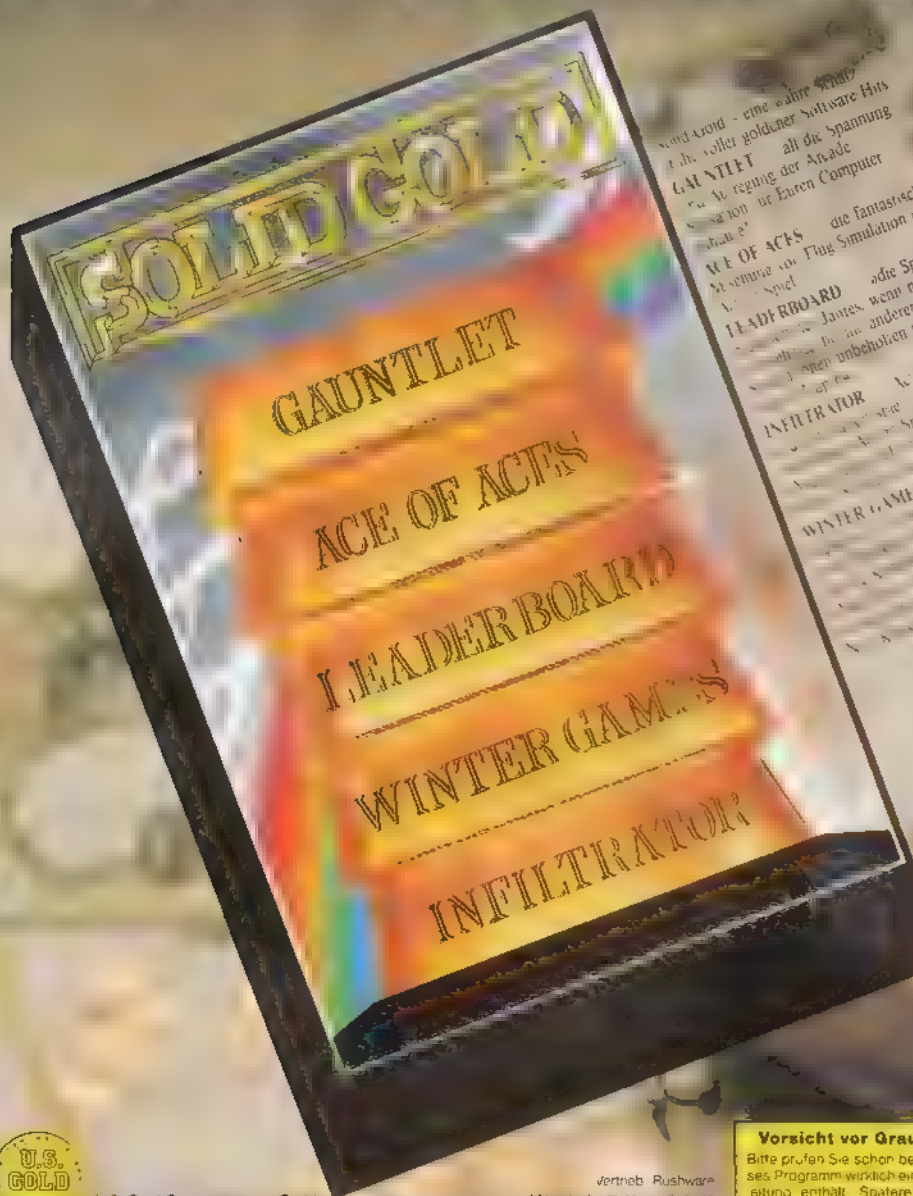
Wenn Lion-O an der Spitze seiner Kumpels erreicht hat, folgt eine Bonusrunde. Schafft er es, seinen Freund zu befreien, bekommt er jede Menge Punkte als Belohnung.

Das Spielprinzip von Thundercats bietet wenig Neues. Laufen, Springen und Schießen beziehungsweise Zuschlagen stehen auf der Tagesordnung. Es ist aber sehr viel los und immer wieder neue Gegner greifen an, so daß man

ganz schön ins Schwitzen kommt. Wichtiger Hinweis für CPC-Besitzer: Von der Schneider-Umsetzung lag uns nur eine spezielle 6128-Version vor. (h)



Hier ist der Schatz, von dem Ihr bisher nur zu träumen wagtet!



U.S. Gold Computerspiele GmbH
Bruchweg 26-132 4044 Kaarst 2

Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: macedo wienbauer
Distribution in Österreich: Kasasoft

Vorsicht vor Graulimporten!

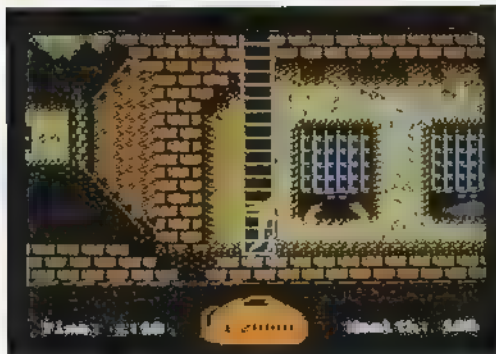
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob die
ses Programm wirklich eine deutsche An-
sichtung enthält. Spätere Reklamationen
können leider nicht berücksichtigt werden.

CBM 64/128
KASSETTE
DISK

SPECTRUM
KASSETTE

SPECTRUM +3
DISK

SCHNEIDER
KASSETTE
DISK



Allein in vermoderten Verliesen

In 80 Tagen um die Welt

Grafik	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Sound	6.5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Power-Wertung	4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

C 64 (Amiga, Atari ST), + Rainbow Arts
39 Mark (Kassette), 49 (Diskette)

Anstolz: «Lieber eine echte Reise»

Tut mir leid, aber das spielt sich nicht gut. «In 80 Tagen um die Welt» ist gut programmiert, aber nicht sehr einfach. Ähnlich verhält es sich mit der Musik. Sie ist technisch brillant, aber ohne Pop. Und die Hintergrundgrafiken erinnern an «Masters of the Universe: Arcade» und so manches Spritle an «Fist II». Die Stationen sind zwar dem Buch entnom-

men, bringen aber nicht den optimalen Spielspaß. Vom Thema wäre es wohl besser gewesen, ein Adventure zu programmieren als ein Arcadespiel. Da hat man leider ein gutes Thema verschenkt. Das Kartenspiel ist zu leicht. Innerhalb weniger Stunden hatte ich meine Besitztümer verdrückt. Wenn's im Leben nur so schnell gehen würde (seufz)...

Das Abenteuer von Phileas Fogg, dem Romanheld von Jules Verne, kann man jetzt auf dem C64 nachspielen. 80 Tage haben Sie, um einmal um die Welt zu reisen. Eine Weltkarte zeigt Ihre Position auf dem Globus an. Während der Reise können Sie den Kapitän oder den Lokführer bestechen, um ein paar Tage Zeit zu gewinnen. Wer eine sichere Hand mit Karten hat, kann ein Spielchen zum Zeitvertreib und zum Aufstocken der Finanzen wagen.

Wenn man nach der langen Reise angekommen ist, folgt eine Arcade-Sequenz. Zuerst

kämpft man im Dschungel von Indien mit wildgewordenen Eingeborenen und Tigern. Dann geht's weiter nach Shanghai, vorausgesetzt natürlich, daß genügend Geld für die Reisekosten da ist. Nach Indien und Japan folgt Amerika. Hier erwartet Sie eine rasante Fahrt und ein waschechter Tanz mit einem Indianerstamm. Zu dem Sie sich erst durchkämpfen müssen. Die letzte Station der Reise ist London. Hier kämpft man sich zum Londoner Club vor, um den Gewinn der Wette abzuholen. Aber nur, wenn man alle Etappen in den 80 Tagen geschafft hat. (af)

Ace 2

Grafik	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Sound	7.5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Power-Wertung	3.5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

C 64
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) • Cascade

In fiktives Land (nennen wir es A) betreibt eine geheime Radar-Station in der Wüste nahe einer Meeresküste. Das Land B überwacht diese Radar-Station aus einer Entfernung mit einem Flugzeugträger. Dies gefällt Land A aber überhaupt nicht. A schickt also einen kleinen Kampffluger auf die Reise, um den Flugzeugträger von B zu vernichten. B sieht nicht talentlos zu, sondern sendet seinerseits einen Kampffluger aus, um den Jet von A und die geheime Radar-Station zu zerstören.

Die Steuerung der Flugzeuge wurde bewußt einfach gehalten. Mit dem Joystick lenkt man Kurven und steuert die Höhe. Per Tastatur wird der Schub gesteuert, zwischen

Raketen und Maschinen-Gewehr umgeschaltet und eine Landkarte auf dem Bildschirm eingeblendet. Von einer hochwertigen Simulation ist bei der simplen Steuerung keine Rede. Ace 2 ist ein reines Action-Spiel mit schwachem Simulations-Einschlag.

Die 3D-Grafik von Ace 2 sieht auf den ersten Blick zwar sehr flott aus, allerdings sind nur der Horizont, die beiden Ziele und die Jets selber zu sehen. Ansonsten ist die Landschaft leer — da kommt schnell Langeweile auf. Zum Ausgleich gibt es eine technisch brillante Titelmusik von Rob Hubbard und einen witzigen Kopierschutz, bei dem man Farben auf der Verpackung identifizieren muß. (bs)



Trotz geteiltem Bildschirm konnte uns die 3D-Grafik nicht begeistern. Außer dem Horizont ist fast nichts zu sehen (C 64)

Boris: «Luftk(r)ampf»

Wer sich bei Ace 2 eine tolle Flugsimulation erwartet, der wird ganz schön enttäuscht sein. Hier handelt es sich um ein recht mäßiges Action-Spiel, bei dem ich sehr schnell nach ein wenig Abwechslung gesucht habe. Am besten hat mir immer noch die fantastische Musik gefallen, auch die Anfangsgrafiken der bereit-

stehenden Flugzeuge fand ich toll. Aber sobald man in der Luft ist, wird die Grafik fade. Fluggefühl möchte bei mir überhaupt nicht aufkommen. Immerhin ist Ace 2 etwas besser, als das sehr ähnliche Spiel zum Film «Top Gun». Wer unbedingt einen simplen Luftkampf für zwei braucht: Bitte sehr. Ich verzichte lieber.

Computer shop und Gamesworld München

ACHTUNG!

Neuer großer Laden in München
Auf über 150 qm Software in Massen

Trilogic Expert Cartridge 119,-

Versand oder im Laden erhältlich!

C64-Neuheiten

	Kass. Disk.
Skate or Die	29.-/39.-
Bangkok Knights	29.-/39.-
Morpheus	29.-/39.-
Platoon	29.-/39.-
Hunt For Red October	29.-/39.-
Combat School	29.-/39.-
Druid II	29.-/39.-
Airborne Ranger	29.-/39.-
Stealth Fighter	29.-/39.-
Buggy Boy	29.-/39.-
Thundercats	29.-/39.-
Echelon	29.-/39.-
Apollo 18 Mission	29.-/39.-
Test Drive	29.-/39.-
Infiltrator II	29.-/39.-
Junior	29.-/39.-
International Karate+	29.-/39.-
Outrun	29.-/39.-
Shoot em up Const. III	29.-/39.-
Captain America	29.-/39.-
M. n. Pull	29.-/39.-
Ultima V	29.-/39.-
Rygar	29.-/39.-
720°	29.-/39.-
Wizard Warz	29.-/39.-
Out Run	29.-/39.-

C64 Backlist-Classics

	Kass. Disk.
Legacy of Ancients	29.-/39.-
Subbatic Simulator	29.-/39.-
California Games	29.-/39.-
Thunder Chopper	29.-/39.-
Earth Orbit Station	29.-/39.-
Pirates	29.-/39.-
Defender of the Crown	29.-/39.-
Bards Tale II	29.-/39.-
The Last Ninja	29.-/39.-
Gunship	29.-/39.-
Bismarck	29.-/39.-
Destroyer	29.-/39.-
Chuck Yangers adv. Flight Trainer	29.-/39.-
Superstar Icehockey	29.-/39.-

SSI-SSG-Spiele

	Kass. Disk.
Etheria Dagger	29.-/39.-
Reigns of Darkness	29.-/39.-
Battlegroup	29.-/39.-
Phantasia I	29.-/39.-
G-24	29.-/39.-
Shulch	29.-/39.-
Roadwar Europe	29.-/39.-
Soldiers in Normandy	29.-/39.-
War n the South Pacific	29.-/39.-
Russia the Great War	29.-/39.-
und natürlich alle anderen Spiele dieser Hersteller	

Amiga

	Kass. Disk.
Water Polo	29.-/39.-
Evening Star	29.-/39.-
Track and Field	29.-/39.-
On the Tiles	29.-/39.-
Solomons Key	29.-/39.-
Battle Chopper	29.-/39.-
Mask	29.-/39.-
Jack the Npper II	29.-/39.-
Lucas Film Comp.	29.-/39.-
Twin Tornado	29.-/39.-

	Kass. Disk.
Star Wars	29.-/39.-
Mega Apokalypse	29.-/39.-
World Class Leaderboard	29.-/39.-
Epyx Epics	29.-/39.-
Hystoria	29.-/39.-
Guid of Thieves	29.-/39.-
Up Pariscop	29.-/39.-
Wizbar	29.-/39.-
Manic Mansion	29.-/39.-
Moebius	29.-/39.-
Ace 2	29.-/39.-
Quedex	29.-/39.-
Bubble Bobbie	29.-/39.-
X-15 Alpha Mission	29.-/39.-
E 10 Six Pack vol 2	29.-/39.-
Game, Set & Match Comp.	29.-/39.-
Freddy Hartast	29.-/39.-
Bad Cat	29.-/39.-
Druid	29.-/39.-
Choir	29.-/39.-
Ubiks Music	29.-/39.-
Micro rhythm +	29.-/39.-
On Court Tennis	29.-/39.-
Archie Classics	29.-/39.-
On Field Football	29.-/39.-
Tranor	29.-/39.-
Knight Orc	29.-/39.-
Zig Zag	29.-/39.-
Action Force	29.-/39.-
Power Struggle	29.-/39.-
Bobsleigh	29.-/39.-

Amiga ET

	Kass. Disk.
Marble Madness	29.-/39.-
Bards Tale I	29.-/39.-
Defender of the Crown	29.-/39.-
Gunship	29.-/39.-
Terrorpods	29.-/39.-
Impact	29.-/39.-
Subbatic Simulator	29.-/39.-
Chopper X	29.-/39.-
Bad Cat	29.-/39.-
Roadwar Europe	29.-/39.-
Phantasia I	29.-/39.-
Backlash	29.-/39.-
Gnome Ranger	29.-/39.-
TNT	29.-/39.-
Gauntlet II	29.-/39.-
Tangle wood	29.-/39.-
Leathernacks	29.-/39.-
Fright Night	29.-/39.-
ST Rapier	29.-/39.-
Mortville Manor	29.-/39.-
Nol a Penny more	29.-/39.-
Ultima III	29.-/39.-
Battleships	29.-/39.-
Indian Jones	29.-/39.-
Slide wack	29.-/39.-
Lavathan	29.-/39.-
Hunt for red October	29.-/39.-
Blue War	29.-/39.-
Supersprint	29.-/39.-
Solomonskey	29.-/39.-

Amiga

	Kass. Disk.
The Surgeon	29.-/39.-
Bad Cat	29.-/39.-

	Kass. Disk.
Impact	29.-/39.-
Amegas	29.-/39.-
Roadwar Europe	29.-/39.-
Ultima II	29.-/39.-
Phantasia III	29.-/39.-
Fire Power	29.-/39.-
Space Port	29.-/39.-
Gnome Ranger	29.-/39.-
Testdrive	29.-/39.-
Fairy Tale	29.-/39.-
Backlash	29.-/39.-
Ferrari Formula One	29.-/39.-
Garrison	29.-/39.-
Bards Tale	29.-/39.-
Lavathan	29.-/39.-
One on One Turbo	29.-/39.-
Galactic Invasion	29.-/39.-
Dark Castle	29.-/39.-
Land of Legend	29.-/39.-
Alternate Reality	29.-/39.-
Ford	29.-/39.-
Space Ranger	29.-/39.-

Brett- und Rollenspiele ohne Computer

	Kass. Disk.
Adv. Squad Leader	29.-/39.-
Beyond Valor	29.-/39.-
Banzai	29.-/39.-
Up Front	29.-/39.-
Vietnam	29.-/39.-
TV Wars	29.-/39.-
Legend of Heroes	29.-/39.-
ADD Forgotten Realms	29.-/39.-
ADD Bloodstone Wars	29.-/39.-
ADD Dynsgaers Survival Guide	29.-/39.-
ADD World of Greyhawk	29.-/39.-
ADD Dragonance Adventures	29.-/39.-
ADD Wilderness Survival Guide	29.-/39.-
1830	29.-/39.-
Fiat Top	29.-/39.-
Rail Baron	29.-/39.-
SF Knight Hawks	29.-/39.-
Pattons Best	29.-/39.-
B 17 Queen o.t. Skiers	29.-/39.-
Ambush	29.-/39.-
Fire power	29.-/39.-
Freedom in the Galaxy	29.-/39.-
Dune *	29.-/39.-
Gammarounders Game	29.-/39.-
Top Secret	29.-/39.-
Civilization	29.-/39.-
und viele andere mehr	

IBM

	Kass. Disk.
3 D Helicopter	29.-/39.-
Ancient art of War	29.-/39.-
Defender o.t. Crown	29.-/39.-
Subbatic Sim	29.-/39.-
Gunship	29.-/39.-
Star Flight	29.-/39.-
Superstar Icehockey	29.-/39.-
Space Max	29.-/39.-
Roadwar Europe	29.-/39.-
Hunt f red October	29.-/39.-

XL

Viele Spiele auf Anfrage

Preisänderungen und rüme vorbehalten

Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen
Versand per NV oder Vorkasse plus 5,- Versandkosten Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse.
computer shop Landsberger Str 135 8000 München 2

089/5022463

POWER TIPS

»Power Tips«
sind da. In jeder Ausgabe von
»Power Play« gibt es ab jetzt Spieletips,
POKs und Karten.



Auch der brillianteste Spieler kommt irgendwann an einen Punkt, an dem er nicht mehr weiter weiß. Entweder sind die gegenständlichen Spiele zu übermächtig, die Rätsel zu schwer oder der Weg zum Obermonster zu verzwickelt. Damit man das Programm nach einigen Versuchen nicht frustriert in die Ecke feuert,

haben wir eine neue Rubrik ins Leben gerufen. Auf den folgenden Seiten findet ihr schon die ersten Tips.

Das Wichtigste ist aber, daß diese Rubrik von Euren Beiträgen und Fragen leben wird. Jeder, der sich mit einem Spiel länger beschäftigt, macht so seine Erfahrungen (manchmal auch

leidvolle...). Viele zeichnen ellenlange Karten. Andere haben eine ganze Latte von tollen POKs zusammengetragen, und manche haben Spiele sogar ganz gelöst. Und genau das suchen wir in »Power Tips«.

Damit es sich für Euch auch lohnt, belohnen wir jeden veröffentlichten Beitrag, und sei er

auch noch so klein. Ganz tolle Einsendungen winkt sogar der »Tip des Monats«, der mit 500 Mark gekürt wird.

Aber nicht nur Tips, sondern auch Fragen sind herzlich willkommen. Wer also an einem Punkt hängt, sollte uns sein Problem schreiben. Wir werden natürlich versuchen, sie zu beantworten. Fragen, die oft vorkommen und für ein Spiel typisch sind, werden dann veröffentlicht. Also, wenn Ihr mitmachen wollt, schreibt an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
»Power Tips«
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Und jetzt viel Spaß mit den
»Power Tips«
Euer

Maatol

Lurking Horror

Vorsicht: Hier gibt's die Auflösung zu infocoms Horroradventure. Wer sich den Spaß nicht verderben will, sollte nur äußerst vorsichtig zu ferlesen.

Der Hacker ist hungrig. Sein Essen sollte allerdings wohltemperiert sein. Also die Mikrowelle anwerfen und ein wenig mit den Einstellungen spielen.

Den saften Hacker fragen was es mit dem Schlüsseibund auf sich hat.

Das Paßwort und die Login-Nummer aus den Ballagen entnehmen. Dann den Einschaltmeldungen folgen. Wenn das Papier erscheint, klickt man so lange auf »More« bis es nicht mehr weitergeht. Den Stein auf keinen Fall vergessen. Ohne ihn kann man das Spiel nicht lösen.

Die Crowbar ist ein wichtiges Hilfsmittel. Er öffnet Ihnen Tür und Tor.

Wenn Sie eine Lichtquelle suchen, sehen Sie doch im access panel des Lifts nach. Diese aber äußerst spärlich benutzen, ansonsten wird's schnell wieder dunkel.

Die Klappe, die mit dem Vorhängeschloß gesichert ist, mit dem masterkey öffnen und nach unten weitergehen.

Die Axt bekommt man unversehrt, wenn man sich Handschuhe anzieht und das Glas zer-schlägt.

Mit ihr das Kabel im infinit Corridor zerschneiden. Der maintenance man kommt jetzt auf Sie zu und will Ihnen Böses. Wenn Sie das Wachs auf ihn schütten, sind Sie ihn ein für allemal los.

Im Dome alles bis auf die Handschuhe fallen lassen. Am See nach oben klettern. Dann die Türen öffnen und ganz nach oben gehen. Den Plug und den Brief, der darunterliegt, nehmen und schnell wieder ins Warme.

auch wenn der Stein über das Dach fliegt. Sie nehmen ihn im Hof wieder auf.

Im Pot die Hand suchen und in die Vat legen. Der Hand den Ring aus dem Laboratorium überstreifen.



Mit der Leiter kommt man wieder zum Dome (Put ladder on catwalk).

An der Türe zum Achemielabor klopfen und warten, bis man hineingelassen wird. Dem Professor den Brief zeigen. Im Laboratorium das Pentagramm mit dem Messer zerschneiden, wenn der Professor selbst darin steht. Jetzt muß jeder Handgriff sitzen: den Kreis verlassen, den Tisch verschieben und raus durch die Falltür. Wenn es geknallt hat, kann man wieder nach oben gehen, die Überreste des Professors bewundern und alle wichtigen Dinge aus dem Labor nehmen.

Am Dach des Brown Build'ng die Kreatur mit dem Stein vertreiben. Das sollte man zweimal tun,

Wenn Sie die Hand dem Jrchin zeigen, gerät er in Panik und läßt den Bolt Cutter fallen.

Ein schwieriges Puzzle: Hinter der Fahrstuhlür im Basement ist noch ein Raum. Damit Sie das Puzzle lösen können, muß der Fahrstuhl im ersten Stock stehen. Die Türe mit dem Bolt Cutter öffnen und abstützen (wedge door with cutter) damit sie nicht zufällt. Die rostige Kette nehmen, und das eine Ende an den Haken im Basement hängen.

Mit dem Crowbar die Ziegelsteine entfernen. Das andere Ende der Kette um die Stange wickeln. Und jetzt wird's teuflisch: die Kette mit dem Padlock verschließen, sonst rutscht sie weg. Wieder hochgehen, den Cutter nehmen, und im Lift e-ne

Taste nach oben drücken. Der Lift fährt an und reißt die Mauer in Stücke. Jetzt kann man alle Dinge mitnehmen, die vorher nicht durch den Spalt gepaßt haben.

Den new brick kann man liegen lassen, er wird im Spiel nicht gebraucht und ist reiner Ballast.

Den Urchins, die aus ihren Höhlen kriechen, kann man mit dem Cutter den Garas machen. Dann nach unten gehen und sich von der Hand den Weg zeigen lassen.

Den Stime mit dem Inhalt der Fask übergießen.

Der Showdown: Die Hand taucht in das Wasser und versucht Ihnen etwas zu zeigen. Nehmen Sie das Kabel und schneiden Sie es mit der Axt durch. Die Schuhe müssen Sie anhaben, ansonsten werden Sie lebendig geröstet. Dann den Sicherungskasten öffnen, das Koaxialkabel entfernen und mit dem Stromkabel ersetzen. Zu guter Letzt den Stein auf die Masse werfen. Damit ist Lurking Horror offiziell gelöst. Wenn Sie jetzt den Stein noch nehmen... (al)

Wer kann helfen?

Delta

»Delta, oh Delta mein, warum komm ich nicht in den 18ten Level rein«, rief Stefan Loch aus Obersbach. Er hängt im 17ten Level am fünften Hindernis und kommt nicht weiter. Welcher gewitzte Arcadespieler ist schon so weit und kann ihm eine Karte zeichnen oder den entscheidenden Tip geben?

Zork III

Monika Tischer hat Probleme mit «Zork III – The Dungeon Master». Sie hat zwar schon eine Menge gelöst, kommt aber jetzt nicht weiter. Wer kann ihr helfen?

– Wie kommt man an die Juwelen im Jewelroom? Hat der Roboter, der die Zeitmaschine wegräumt, eine Bedeutung?

– In welche Zeit soll man sich versetzen lassen? Was ist der Sinn der Maschine im Museum?

– Wozu sind die Leitern im Puzzle?

– Was bedeutet das Schiff, das am Flathead Ocean vorbeisegelt?

– Wozu braucht man key, hood, cloak und amulet?

Mermaid Madness

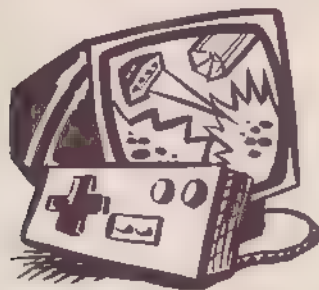
Kai Brunning aus Kassel-Waldau kommt bei dem Action-Adventure «Mermaid Madness» nicht weiter. Er schreibt, daß bevor er auch noch ertrinke, er ein paar Fragen habe:

1. Wie kommt man an den Schneidbrenner im zweiten Teil? Das Dynamit bei den Statuen scheint nichts genützt zu haben

2. Warum ist das Dynamit bei den Statuen gelb und die anderen Stangen rot? Oder hat das nichts zu sagen?

3. Wofür sind Cheat, Salzack und die beiden Anker gut?

4. Wie kann man die Dynamitstange bei der Muschel gebrauchen?



«Space Harrier» (Sega)

Wie oft haben Sie sich schon darüber geärgert, daß man bei «Space Harrier» die «Continue»-Funktion nur drei mal anwenden kann? Nur sehr wenige dürften trotz dieser Hilfe alle 18 Runden überstanden haben. Da die Grafiken in den höheren Levels äußerst sehenswert sind, ist dies um so ärgerlicher.

Mit Hilfe des folgenden Tips können Sie das Spiel bis zu neunmal an der Stelle fortsetzen, wo Sie zuvor gescheitert waren. Wenn der «Game Over»-Schriftzug auf dem Bildschirm zu sehen ist, müssen Sie das Joypad nacheinander in folgenden Richtungen drücken: oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, unten oben, unten oben. Die Eingabe sollte sehr präzise erfolgen, um sicher zu gehen, daß man nicht aus Versehen die Diagonalen drückt (mg)

«Alex Kidd» (Sega)

Es scheint fast so, daß in jedem Sega-Spiel eine «Continue»-Funktion versteckt ist. So auch in «Alex Kidd in Miracle World».

Wenn das Spiel zu Ende ist und die Punktzahl auf dem Bildschirm angezeigt wird, müssen Sie das Joypad nach oben ge-

drückt halten, während der Knopf Nummer 2 achtmal hintereinander gedrückt wird. Leider kann man den Trick nur dann anwenden, wenn am Spielende mindestens noch 400 Geldmünzen auf Ihrem Konto stehen. Nachdem Sie das Spiel wieder aufgenommen haben, werden nämlich genau 400 Mäuse fehlen. So hat jeder Cheat-Modus seinen Preis... (mg)

Super Mario Bros. (Nintendo)

Die Fan-Gemeinde von «Super Mario Bros.», dem bislang beliebtesten Nintendo-Spiel, wird von Tag zu Tag größer. Wer einmal damit begonnen hat, mit Hilfe von Mario die acht Welten zu erforschen, kommt so schnell nicht mehr von der Glotze weg. Es sind zwar viele Extras in dem Spiel versteckt (zum Beispiel die drei Warp-Zonen), aber eine richtige «Continue»-Funktion war bislang unbekannt.

Folgender Trick schafft auch hier Abhilfe. Wenn Sie das Spielende den Knopf A gedrückt halten, während die Start-Taste betätigt, beginnt das Abenteuer am Anfang der Welt, in der Sie zuvor das letzte Leben verspielt hatten und brauchen sich nicht mehr durch die ersten Level quälen. (mg)

500 Mark für den besten Spiele-Tip

Das braucht wohl jeder Spieler Tips, Tricks und Karten. Und genau hier brauchen wir Ihre Hilfe. «Power! ps» wird von der Mitarbeit der Leser leben. Wenn Ihr also einen Tip oder Fragen zu einem bestimmten Spiel habt, schreibt uns einfach.

Natürlich wird prinzipiell jeder veröffentlichte Beitrag entsprechend honoriert. Um Ihre blige Mitarbeit richtig würdigen zu können, haben wir uns außerdem etwas Besonderes für Euch einfallen lassen: den «Tip des Monats».

Der «Tip des Monats» ist eine besondere Auszeichnung jeder Ausgabe für den besten Tip, den wir erhalten haben. Der Einsender dieses Super-Tips wird mit 500 Mark belohnt.

Aber keine Angst, Ihr müßt jetzt nicht stundenlang an Karten pinseln. Speicherbereiche nach POKES durchkämmen

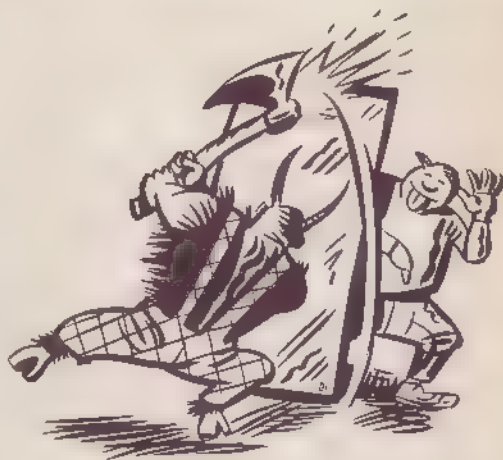
oder besonders viel schreiben, um dieses Geld zu verdienen. Es spielt keine Rolle, ob es nun ein ganz besonderer POKÉ ein Listing eine interessante Karte oder eine Adventure-Lösung ist. Nicht der größte Betrag, sondern der originellste oder nützlichste Tip gewinnt.

Alles kommt in die Auswahl. Die Redaktion wird sich die Einsendungen genauestens ansehen und dann den Sieger küren. Wobei wir uns vorbehalten müssen, auch einmal den Preis nicht zu vergeben, wenn in einem Monat kein toller Tip kommt.

Also, viel Glück mit dem «Tip des Monats» und schreibt an:

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

(al)



POKE-Ecke

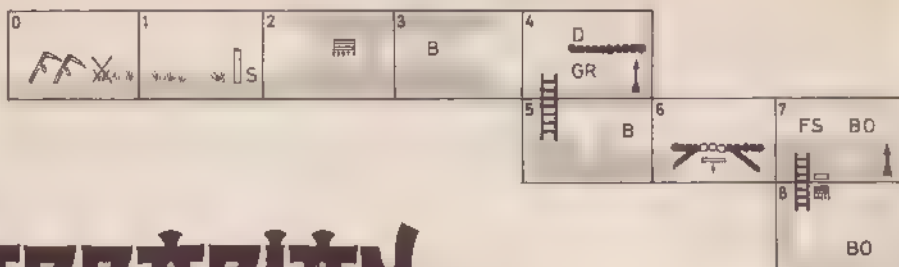
Endlich haben Sie sich in den 99.ten Level vorgespielt, um den letzten und entscheidenden Screen zu Gesicht zu bekommen. Alles läuft nach Plan. Da kommt plötzlich ein verurteiltes schnelles Spiel und – arrghhh, Ihr letztes Bitch erleben ist faden gegangen.

Damit diese Horrorgeschichte nicht Wirklichkeit wird, gibt's hier den ersten Teil einer riesigen POKÉ-Liste. Alle POKES laufen mit den C64-Originale. Das Eingeben ist ganz einfach: man ist einen Reset aus, tippt die POKES ein

und startet das Programm wieder mit dem entsprechenden SYS-Befehl. Danach kann man alles ein wenig entspannter angehen.

Auf Wiedersehen, Monty.
POKÉ 21862,76 POKÉ 21863,123 POKÉ 21864,85 SYS 16384 (unendlich viele Leben)

BMX Racers.
POKÉ 11617,138 POKÉ 11168,2 SYS 11770 (unendlich viele Leben)
BMX Simulator
POKÉ 13937,0 SYS 4096 (unendlich viele Leben)



BARBARIAN (Psygnosis)



Barbarian (Psygnosis)

Karsten Hahn aus Gravenbroich hat uns eine Karte zu Barbarian gezeichnet. Damit man auch noch etwas zu knochen hat gibt es nur kleine Tips:

- Im zweiten Bild in der Mitte des Felsens springen, ansonsten wird Hegergepißelt!

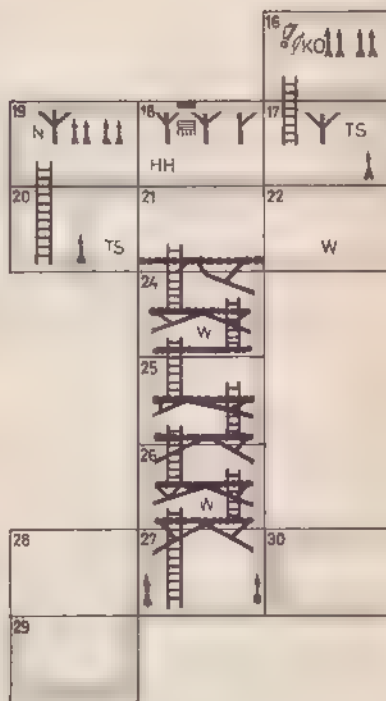
- Im vierten Bild zuerst nach links gehen, dann kurz vor der Mauer umdrehen. Jetzt muß es schnell gehen: rennen, springen und dann nach unten weglaufen

- In Bild 15 ist ein Bogen zu sehen, der von einem Koloß bewacht wird. Anstatt sich mit ihm zu prügeln und dabei eventuell zu verlieren, sollte man lieber auf den Bogen verzichten. Er stellt sich nämlich als billige Attrappe heraus.

- Schnell reagieren muß man in Bild 23. Hier liegt nämlich der richtige Bogen. Um an ihn ranzukommen, gibt man folgende Kombination ein: »rennend springen, normal springen, rennen, Menüwechsel, Bogen aufnehmen, zweimal rückwärtsspringen. Danach sollten man den Bogen haben

- Wenn man in Bild 31 seinen Avatarbasterhaut vor dem Feuerball des Drachen schützen will, muß man zweimal mit dem Bogen schießen und danach rückwärtsspringen. Wenn man jetzt wieder das Bild betritt, verschwindet der Drache.

Ganz verzweifelte Barbaraner sollten einmal in das Happy-Sonderheft Nr 21 schauen. Da gibt es noch weitere Tips, um Heger am Leben zu erhalten.



Bombjack.

POKE 5112 : SYS 3101 (unendlich viele Leben)

Bombjack II:

POKE 7053, 200 : SYS 39712 (unendlich viele Leben)

Breakthru:

POKE 56647,3 : SYS 2560 (unendlich viele Leben)

Buck Rogers:

POKE 33182,250 : SYS 32762 (unendlich viele Leben)

Challenge of the Gobots:

POKE 28798,80 : SYS 16384 (unendlich viele Leben)

Chiller:

POKE 22857,173 : SYS 50758

(unendlich viele Leben)

Comic Bakery:

POKE 58582,173 : SYS 2304 (unendlich viele Leben)

Crazy Comets:

POKE 37002,169 : POKE 37003,0 : POKE 37004,234 : SYS 24881 (255 Leben)

Dropzone:

POKE 100755 : POKE 101132 : POKE 1012,255 : SYS 1006 (unendlich viele Leben)

Droid:

POKE 39271,255 : SYS 5120 (255 Leben)

Elevator Action:

FOR 1 = 50911 to 50915 : PO-

KE I, 234 : NEXT : SYS 53200 (unendlich viele Leben)

Fairlight:

POKE 34413,234 : POKE 34414,234 : POKE 34420,234 : POKE 34421,234 : SYS 20992 (unendlich viele Leben)

Faust:

POKE 16404,15 : SYS 16384 (Alle Mixturen)

Firetrack:

POKE 12285,234 : POKE 12286,234 : POKE 12287,234 : SYS 9216 (unendlich viele Leben)

Game Over:

POKE 15244,234 : POKE 15244,234 : POKE 15245,234 : SYS 2304 (unendlich viele Leben)

Gauntlet:

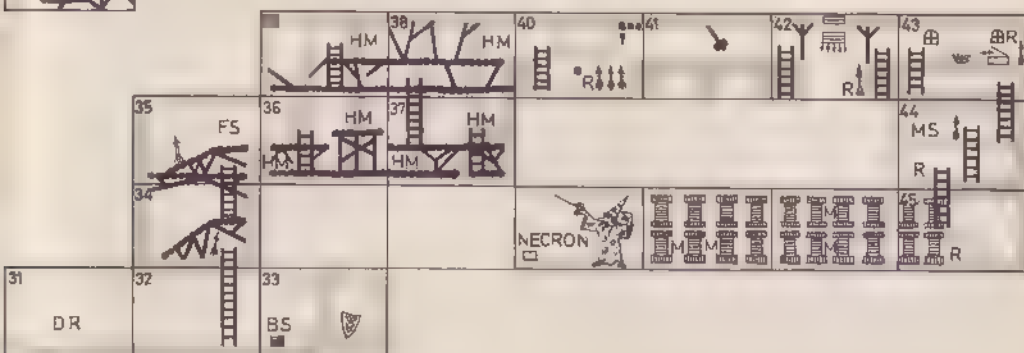
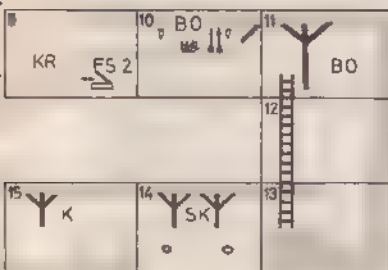
POKE 48621,96 : SYS 32768 (unendlich viel Energie)

Head over Heels:

POKE 30315,144 : POKE 30316,144 : SYS 324 (90 Spielfiguren und 90 Doughnuts)

I, Ball:

POKE 20689,234 : POKE 20670,2354 : SYS 49741 (unendlich viele Leben)



- S — Sumpfhüpfen
- B — Bär
- D — Dämon
- GD — Großer Dämon
- BO — Bei-Orc
- FS — Fressstein
- PS — Pfeilschütze
- KROK — Krokodil-Orc
- SK — Schwertkämpfer
- K — Känguruh
- KO — Koloss
- TS — Teufelsspringer
- NH — Nashorn
- HH — Höllenhund
- W — Wachmann
- DR — Drache
- BS — Bei-Statue

- HM — Höhlenmensch
- R — Ritter
- MS — Mauerschlange
- M — Mönch
- NECRON-NECRON, Herrscher der Unterwelt
- Faigitter/Steinfall
- Bogen
- Schild
- Pfeil
- Felsspitze fällt
- Drehhammer

I.C.U.P.S.

POKE 3265,2345 : POKE 23676,2345 SYS 2064 SYS 33280 (unendlich viele Leben)

Imhotep

POKE 38054,201 SYS 36443 (unendlich viele Leben)

Iridia Alpha

POKE 16411,128 SYS 16384 (128 Leben)

Jail Break

POKE 52050,173 : POKE 52097,173 SYS 51200 (unendlich viele Leben)

Krakout

POKE 33802,234 : POKE 33803,234 : SYS 15312 (unendlich viele Leben)

lich viele Leben)

Kung-Fu Master

POKE 34142,128 SYS 32768 (unendlich viele Leben)

The Last V8

POKE 7149,173 : POKE 7326,173 : SYS 3328 (unendlich viele Leben)

The Living Daylights

POKE 4390,238 SYS 4352 (unendlich viele Leben)

Mermaid Madness

POKE 17274,169 : POKE 17275,0 : POKE 17276,234 SYS 16384 (unendlich viele Leben)

Metrocross

POKE 13501,234 : POKE 13502,4096 (unendlich viel Zeit)

13502 4096 (unendlich viel Zeit)

Mutants

POKE 9273,230 SYS 4096 (unendlich viele Leben)

Namesla

POKE 5868,255 SYS 5768 (255 Leben)

Oink

POKE 39822,185 SYS 16384 (unendlich viele Leben)

Olli and Liisa

POKE 8844,165 SYS 7427 (unendlich viel Energie)

Panther

POKE 14127,169 SYS 4096 (unendlich viele Leben)

Parallax

POKE 5796,98 SYS 319 (unendlich viele Leben)

P.O.D.

POKE 26364,173 SYS 28112 (unendlich viele Leben)

Red Max

POKE 6352,173 : SYS 2064 (unendlich viele Leben)

Saboteur

POKE 56325,255 SYS 30735 (255 Leben)

Wer noch POKEs oder Schummelstings hat, soll sich bitte an uns wenden. Bitte schickt uns aber ausschließlich POKEs für Orginalversionen



Automaten-Tips

Einen heißen Tip für alle Slapfight-Spieler hat Andre Di Medo aus Thun. Er funktioniert sowohl auf dem Automaten als auch auf der Heimcomputer-Umsetzung.

Man versucht, so weit wie möglich zu kommen, ohne auch nur einen Schuß abzugeben.

Wenn man die ersten drei Gegner hinter sich hat kann man sich abschließen lassen. Man kann aber versuchen erst ein paar Punkte zu machen. Danach beginnt man nicht wieder von vorne, sondern netterweise gleich einen ganzen Level weiter. Dieser Trick funktioniert aber nur mit dem ersten Schiff.

Tips von Automaten-Cracks gesucht

Sicher sind Sie als passionierter Spieler schon einmal in einer Spielhalle gewesen, um sich über die neuesten Trends zu informieren und um ein flotteres Spielchen zu wagen. Und wenn man länger an einem Automaten steht, bekommt man so eine Erfahrung mit dem Gerät. Und genau das suchen wir.

Wenn Sie also einen Tip haben, der Arcade-Spielern das

Leben leichter machen kann, schreiben Sie uns doch Natürlich bekommen Sie neben Ruhm und Ehre eine entsprechende Bezahlung, wenn der Tip veröffentlicht wird.

Hier ist unsere Adresse:
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion »Power Play«
Hans-Pinse-Str.2
8013 Haar bei München
Also, Klingeld beiseite legen
und ab in die Spielhalle ...

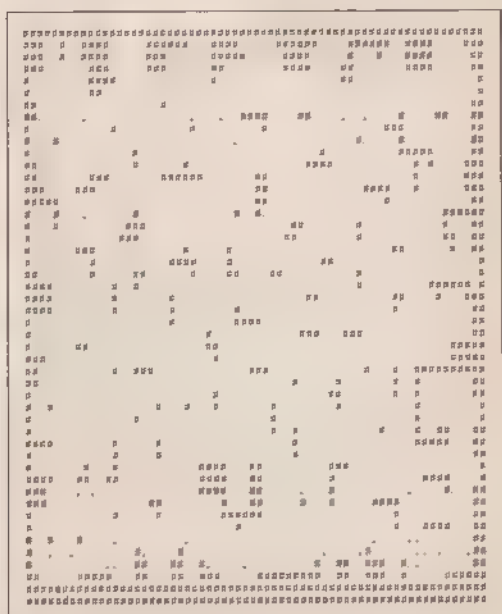
Tip des Monats: Koronis Rift — Karten automatisch drucken.

»Die tollen Tips aus dem dritten Spiele-Sonderheft von Happy-Computer haben mich auf die Idee gebracht, ein Programm zu schreiben, das automatisch die Karten der einzelnen Riffs ausdruckt«, schreibt Rudolf Körner aus Horn in Österreich. Sein »Koronis-Map-Printer« hat uns daher begeistert, daß wir ihn spontan zum Tip des Monats gekürt haben.

Das Listing arbeitet nur mit der Disketten-Original-Activation-Version von Koron.s Rift.

Bei Amerika-Importen der Epyx-Version funktioniert es nicht, genausowenig bei diversen Raubkopien. Auch bei der Kassetten-Version wird man keine Chancen haben. Das Listing ist nur für den C 64 geeignet.

Um das Listing einzugeben, benötigt Ihr den MSE, eine Eingabehilfe für Maschinenprogramme. Der MSE wird regelmäßig in »Happy-Computer« und »64er« veröffentlicht. Dort ist auch eine Bedienungsanleitung abgedruckt, wie man Pro-



Hier ist eine Karte des ersten Riffs

[illegible]

KORONA SOFT

100% PROGRAMME



JETZT LIEFERBAR

STAR TREK
für Atari ST

59,-

Amiga	Disk
BABARIAN	69,-
FUSSBALL MANAGER	69,-
GUIDE OF THIEVES	69,-
STARGLIDER	69,-

Atari ST	Disk
ARKANOID	43,-
HELLOWOOD	61,-
KNIGHT ORC	53,-
VERMEER	69,-

Atari XL	Kass. Disk
AIRLINE	33,- / 53,-
GUIDE OF THIEVES	- 53
THOMAHAWK	33,- / 43,-
WINTER OLYMPICS	29,- / 33,-

Commodore C-16	Kass
EUROPEAN GAME	29,-
INTERN KARATE	29,-
PAPERBOY	25,-
WAY OF THE TIGER	25,-
WINTER OLYMPICS	29,-

Commodore 64	Kass. Disk
AIRLINE	33,- / 53,-
ARCHON	25,- / 40,-
ARKANOID	29,- / 33,-
BANGKOK KNIGHTS	--- / 43,-
BAR'S TALE	40,-
BAR'S TALE II	- - 69
DEFENDER OF THE CROWN	- - 43
ENDURO RACER	33, 49,
GOLF CONSTR. SET	40,-
GUIDE OF THIEVES	--- / 53,-
HERZ VON AFRIKA	40,-
LAST NINJA	33, / 43,-
MANIAC MANSION	--- / 43,-
NEMESIS	29, / 33,-
NEWSROOM	--- / 69,-
REISENDE M. WIND	53,- / 69,-
REISENDE M. WIND II	33,- / 53,-
RENEGADE	29,- / 33,-
ROBOT RASCALS	--- / 40,-
SENTINEL	29,- / 40,-
SEVEN CITIES OF GOLD	--- / 40,-
SUMMER GAMES I	--- / 20,-
SUMMER GAMES II	33,- / 40,-
SUPER SPRINT	29,- / 43,-
SUPER HANG ON	29,- / 43,-
TWIN TORNADO	33,- / 33,-
VERMEER	33,- / 53,-
WESTERN GAMES	29,- / 39,-
WINTER GAMES	33,- / 40,-

	Disk
DEFENDER OF THE CROWN	69,-
EGO TESTS	61,-
SUP BATTLE	61,-
TRIVIAL PURSUIT	53,-

Schneider CPC	Kass. Disk
ACADEMY	29,- / 43,-
ASPHALT	29,- / 43,-
BARBARIAN	29,- / 33,-
CHOLO	43, / 53,-
ENDURO RACER	33, / 53,-
HIGH FRONTIER	33,- / 43,-
REISENDE IM WIND	61,- / 79,-
STARFOX	29,- / 43,-
TAI PAN	29, / 33,-

OUT RUN	69,-
ENDURO RACER	59,-
SPACE HARRIER	69,-
GREAT VOLLEYBALL	69,-
SUPER TENNIS	49,-

Weitere Programme auch für
IBM, Schneider Atari, XL, ST und
Commodore

KORONA-SOFT
Postfach 3115
4030 Osterath 1

In Katalog und Preisliste nicht enthalten

Bestell-Coupon

Versand-Kosten
Inland NN + 5,- DM oder Scheck + 5,- DM
Ausland nur Scheck/Barr/Überweisung + DM 8,-
Ab 100,- DM Versandkosten frei.

Hiermit
bestelle ich
folgende Spiele

Name _____	Disk. Kass.
Str. Nr. _____	
PLZ/Ort _____	
Telefon _____	
Alter _____	
Computersystem _____	

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA SOFT!

Ständig alle wichtigen Neu-
erscheinungen für Sie am Lager.
Rufen Sie uns an oder fragen Sie
nach dem neuen Gesamtkatalog.

KORONA SOFT
Postfach 3115
4030 Osterath 1

gramme mit dem MSE eingibt. Wer sich nur wegen dem MSE keine Extra-Zeitschrift kaufen möchte, kann auch eine Fotokopie bei uns erhalten. Bitte schickt uns dann einfach einen frankierten Rückumschlag an die Happy-Computer-Redaktion, Markt und Technik Verlag

AG, Hans-Pinsel-Str. 2a, 8013 Haar. Stichwort "MSE".

Nachdem ihr das Programm abgeleitet und gespeichert habt, versorgt euren Drucker mit genügend Papier und schließt ihn an den C64 an. Das Programm funktioniert auf allen gängigen Druckern, da

nur normaler Zeichensatz verwendet wird. Wenn ihr das Programm startet, erscheint eine Meldung, welches Riff als nächstes geaden wird. Jetzt müßt ihr die Originaldiskette von Koronis Riff einlegen, dann erst eine Taste drücken. Nachdem das erste Riff ge-

druckt wurde, wird wieder auf einen Tastendruck gewartet. Ihr habt also genug Zeit, das Endlospapier auf den Anfang einer neuen Seite vorzudrehen. Um das Programm abbrechen müßt ihr die Tasten Run/Stop und Restore gleichzeitig drücken. (bs)

Sundog

Hier sind Oliver Krämers »Sundog«-Erfahrungen im intergalaktischen Handel.

- Zuerst sollte man Waren in den verschtedenen Städten aufjondd ein- und verkaufen, wobei gleichzeitig die Kolonien besucht werden kann.

- Erst wenn man einen Gewinn von 10000 Credits gemacht hat, empfiehlt es sich, an die Reparaturen und Ausrüstung der Sundog zu gehen. Vor allem an Control Nodes sollte man nicht sparen und einen kleinen Vorrat anlegen. Das hat einen großen Vorteil: man kann die überflüssigen Nodes auf den Systemen Glory und Woremad zu hervorragenden Preisen verkaufen. Der Einkaufspreis auf Jondd beträgt 1785 Credits, der Verkaufspreis sollte nicht unter 3500 Credits liegen.

- Jetzt darf man allmählich an den ersten interplanetaren Flug denken. Ein lohnendes Ziel ist Woremad. Hier können besonders Cadcamas mit Gewinn verkauft werden. Der Marktpreis liegt etwa bei 12000 bis 14000 Credits.

- In jedem Fall vor jedem Start speichern, sei es zu einem interplanetaren oder interstellaren Flug. Das hat seine Vorteile, denn dem ohnehin schon gestreßten Raumkommander begegnen während der Unterlichtphase immer wieder Welt-

raumflegel, die es auf die Ladung abgesehen haben und diese auch mit Nachdruck zu fordern wissen.

Gibt das Schiff bei einem solchen Piratenüberfall Alarm, dreht den Schutzschild hochfahren und möglichst früh das Feuer eröffnen. Man kann als Friede-der Mensch natürlich versuchen, zuerst mit den Piraten zu diskutieren, was aber meistens herzlich wenig bringt.

Bricht der Schutzschild aufgrund häufiger Treffer zusammen und schießt der Gegner langsam alle Systeme zu Schrott, sollte man den Schirm abschalten und gefaßt auf sein Ende warten. Ein neuer Start (hoffentlich hat man den Spielstand gespeichert) ist in dieser Situation besser und billiger als eine Reparatur, falls man den Zielpunkten doch noch erreichen sollte.

- Auf Woremad ist in den Bars das Angebot an Ausrüstungsgegenständen für das Raumschiff reichhaltig. Hier sollte man sich mindestens einen Groundscanner zulegen. Ein fairer und annehmbarer Preis bewegt sich um die 11000 Credits. Bietet der Gesprächspartner den Scanner teurer an, versucht man, ihn herunterzuhandeln, auch auf die Gefahr hin, daß er erobert das Gespräch abbricht.

Den Groundscanner baut man anstelle eines normalen Scanners in die Pilotage ein. Mit die-

sem Modu hat man den Vorteil, auf Planeten von Stadt zu Stadt fliegen zu können, was natürlich eine erhebliche Zeitersparnis bedeutet.



- Als weitere Aufrüstungen für die Sundog empfehle ich einen Cloaker (max 5500 Credits). Ihn baut man bei den Schutzschildern anstelle der Cyrofuse ein. Mit dem Cloaker kann die Sundog unsichtbar für gegnerische Schiffe gemacht werden. Die Aktivierung kann aus dem Tactics Menü vorgenommen werden. Einen kleinen Nachteil hat der Cloaker jedoch: nach dem Anlassen steigt der Treibstoffverbrauch erheblich. Das kann fatale Folgen

haben, wenn es bis zum Planeten noch ein weiter Weg und man ohnehin schon knapp mit dem Treibstoff ist. Selbstamerweise wird der Verbrauch gedrosselt, wenn man vier Cloaker in die Sundog einbaut. Aber trotzdem sollte man immer zur Sicherheit eine Ladung Ersatztreibstoff zur Hand haben.

- Bei den Gegenständen, die man oft braucht, lassen sich zwischen den einzelnen Sonnensystemen erhebliche Preisunterschiede feststellen. Nach meinen Erfahrungen erhält man sowohl Bürger als auch individualisierte Schutzschirme im New Shoot-System am günstigsten (400 Credits). Auch Ersatzteile für Raumschiffe sind dort sehr preiswert, allerdings kann man nicht alle Teile bekommen.

- Besonders an den individualisierten so te man nicht sparen und grundsätzlich zwei Schirme tragen, wenn man in Städten zu Fuß unterwegs ist.

- Wenn man von Raumpiraten angegriffen wird und dabei den Cloaker einsetzt, braucht man den normalen Schutzschirm nicht einschalten. Man hat sehr gute Chancen, die Piraten zu vernichten.

Wenn man ein wenig Glück hat, findet man noch eine Ladung Güter, die mit dem Traktor aufgenommen werden kann. Deshalb sollte man beim Start nur eine Ladung Waren transportieren. (ai)

The Bard's Tale leichtgemacht (1)



ELECTRONIC ARTS™

Das Fantasy-Rollenspiel »The Bard's Tale« ist immer noch ein brandheißes Thema. Seit Anfang 1986 Versionen von diesem Programm für C64 und Apple II erschienen, wurden immer mehr Computer-Besitzer vom Rollenspiel-Fieber angesteckt. Das komplexe, mit

Exklusiv in Power Play findet Ihr die deutschen Übersetzungen der offiziellen Tips und Karten zu The Bard's Tale, die von Electronic Arts stammen. In jeder Ausgabe drucken wir die Pläne und Hilfen, die Ihr braucht, um dieses Spiel zu lösen.

Rätseln gespickte Programm gibt es mittlerweile auch für den Amiga. Brandneu sind die Versionen für Atari ST und MS-DOS PCs.

In den U.S.A. verkauft Electronic Arts, die Softwarefirma, die The Bard's Tale veröffentlicht hat, ein sogenanntes Clue Book.

In diesem Büchlein sind Karten von allen Labyrinthenen ebenso enthalten wie allgemeine Tips zum Spiel, die recht spannend geschrieben sind und sich wie ein Abenteuerroman lesen.

Power Play bringt die offiziellen Electronic Arts-Tips exklusiv in Deutschland Monat für Monat

weder wir tiefer in die Geheimnisse von The Bard's Tale eindringen. Von den einfachsten Dungeons bis zu Mangar's Tower, wo der Oberbösewicht mit seiner Dämonenbrut schon auf Euch wartet.

Die Bard's Tale-Hilfen sind so konzipiert, daß sie das Spiel nicht 100%ig auflösen. So erfährt ihr beispielsweise, daß in einem Dungeon teleportier-Fallen lauern, aber wo diese sich genau befinden und wohnen man von ihnen teleportiert wird, müßt ihr schon selber herausfinden. Die Karten, die wir in dieser Serie abdrucken, sind dabei eher eine große Hilfe. Findige Bard's

mir gesagt, daß man durch das Betreten eines Dungeon viel Unheil heraufbeschwört. Ich stimme seinen weisen Ratschlägen zu und besuche zunächst den Barkeeper der Taverne Scarlet Bard, der mir bei meiner Mission behilflich sein könnte. Diese Taverne ist sehr günstig gelegen und befindet sich hinter der Statue am Ende der Rehr Street.

Man benötigt etwas Gold, um die Zunge des Barkeepers zu lösen und wird dafür mit vier Hinweisen belohnt. Ich kannte bereits die Bedeutung des Review Boards und dessen Standort. Wenn man vom nördlichen Ende

den mit unserer Kampfausrüstung hierhin zurückkehren.

Wine Cellar

Der stechende Geruch ver-gossenen Blutes vermischte sich mit den Schreien unserer Feinde. Wir wurden sofort von ganzen Kobold- und Dwarf-Gruppen angegriffen, doch wir wehrten uns tapfer. Es ist schwierig, hier unten das Tagebuch weiter zu führen, denn das einzige Licht stammt von unseren verzauberten Waffen.

unten gelangten wir zu großen Reichtümern. Bei unseren Wanderungen entdeckten wir auch merkwürdige Inschriften an den Wänden dieses faulen Lochs. Ich werde sie sorgfältig in meinem Tagebuch notieren. Vielleicht werden sie später einmal für uns von Bedeutung sein.

»Pass the light at night!« - »Passiere das Licht bei Nacht!« ein merkwürdiger Vers.

»IRKM DESMET DAEM!« Ich bin kein Gelehrter, doch mir sind Wörter und Buchstaben nicht fremd. Hier kann ich aber keinen Sinn erkennen.

»Golems are made of stone!« - »Golems sind aus Stein!« gut zu wissen. Wir fürchteten schon einen Golem zu begegnen, der aus Pudding besteht.

Diese Kanalisation narrt uns mit Sorcerer-Tricks. Wir wurden an andere Stellen teleportiert und verloren vorübergehend die Orientierung. Wir können nur von Glück reden, daß wir einen Sorcerer bei uns haben, der uns immer unseren genauen Standpunkt mitteilen kann.

Sewers, 2. Level

Wir haben unseren Weg durch teuflische Dunkelheit gefunden, da keine Flamme und kein Zauberspruch aufhellen kann. In der Mitte dieser ewigen Dunkelheit ist eine Treppe, die weiter nach unten führt.

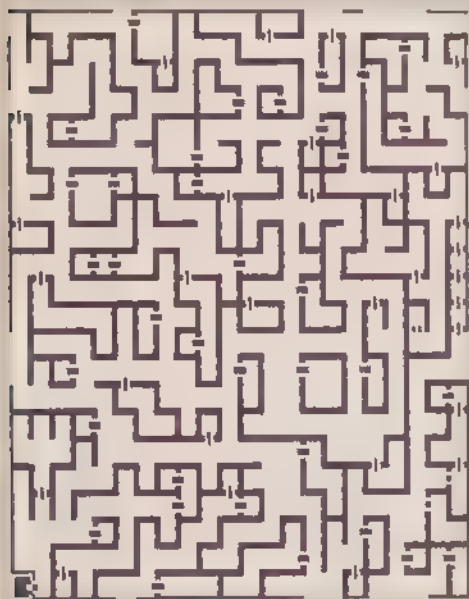
Raffinierte, tödliche Fallen haben das Leben von zwei unserer Paladins auf dem Gewissen. Wir wurden ständig angegriffen, seit wir diese widerliche Grube betreten haben und auf verschiedenste Weise verletzt. Corrid unser Barde, kreuzte den Weg eines Lichtstrahls, der seine Hände und eine Seite seines Körpers verantwortlich, denn jetzt erst wird mir die Bedeutung der Inschrift »Pass the light at night!« klar. Wir warteten, bis die Sonne unterging und der Lichtstrahl verschwand. Nun konnten wir unseren Weg unbeschädigt fortsetzen.

Hier kann man mit Mühe zwei an die Wände gekritzelte Bot-schaften lesen:

»Heed not what is beyond understanding!« - »Beachte nicht, was jenseits des Verstandes ist!«

»Thor ist the greatest son of Odins!« - »Thor ist der größte Sohn Odins!«

Wir trafen auf einen steinernen Mund, der aus einer Mauer herauswuchs. Er sprach zu uns: »Know this, that a man called Tarjan, thought by many to be insane, had through wizardry power proclaimed himself a god. His image is locked in stone until made whole again.« - »Wisse, daß ein Mann namens Tarjan, der von vielen für verrückt gehalten wurde, sich durch Zauberkräfte selber zum Gott erklärte. Sein Ebenbild ist in Stein eingesperrt, bis er wieder zum Ganzen wird.«



Die Sewers, 1. Level. Die Treppe liegt in ewiger Dunkelheit.

der Trumpet Street aus Richtung Süden marschiert, findet man das Review Board im zweiten Gebäude links. Gates können nicht gestürmt werden, aber es ist ein offenes Geheimnis, daß es auch verborgene Zugänge gibt.

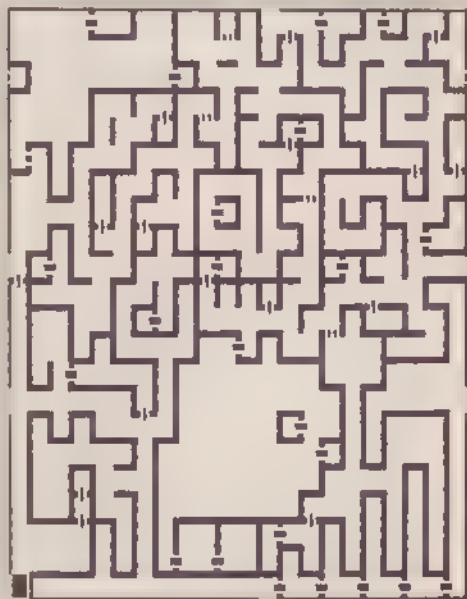
Ich danke den Göttern, daß ich andere Getränke bevorzuge als meine Gefährten. Hätte ich Bier anstelle von Wein bestellt, würden wir wohl noch immer in der Taverne stehen, bis Mangar uns dort aufgelöst hätte. Aber der Barkeeper hatte alle Hände voll zu tun und schickte mich in den Keller, damit ich mir eine Flasche Wein hole. Mich erwartete mehr als eine Ansammlung verstaubter Flaschen. Der Weinkeller (Wine Cellar) ist ein großes Labyrinth, meine Party und ich wer-

Einer unserer Ritter wurde von Mad Dogs getötet, aber unsere Party zieht unbbeeindruckt weiter. Wir wollen Vergeltung, Mangar!

Im Nordwesten des Kellers führen Stufen in die Tiefe. Unser Magician brachte mit dem Zauberspruch »Sory Site!« die Wände zum Sprechen, die uns unsere Position im Labyrinth verrieten. Hier werden wir rasten und uns auf den Abstieg vorbereiten.

The Sewers

Wir befinden uns jetzt in der stinkenden Kanalisation (Sewer) und den Bestien, die uns hier angreifen, sind zu zahlreich, um alle beschreiben zu werden. Hier



Die Sewers, 2. Level. Wer ist Tarjan?



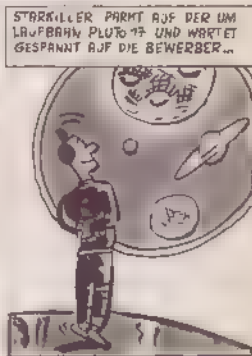
DAS IST STARKILLER ER NENNT SICH
DEBAT DIE WESSEL DER GALAXIE
LEIDER IST HIM B'S HEUTE KEINE
SCHANDTAT GEGLÜCKT

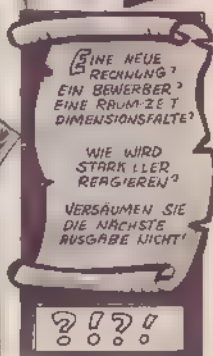
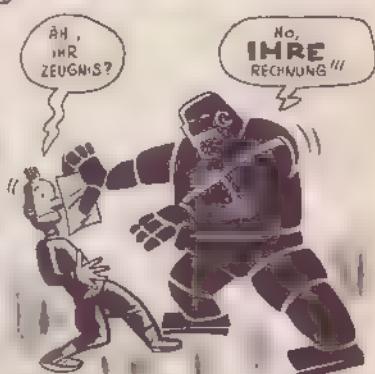
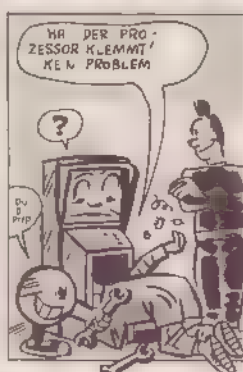


DAS IM VERSUM WIRD VOR
MR IM STAUBE KRECHEN!



SEIN AUSGEPRÄGTES SELBSTBE
WISSTSEIN HAT DARUNTER
NCHT GELITTEN





Zwei für Infocom

STORY

Die Anfragen in unserer Redaktion beweisen es: Die beiden aktuellen Infocom-Adventures »Stationfall« und »Lurking Horror« sind bei unseren Lesern heiß beliebt. Darum lassen wir die beiden Programmierer aus dem Nähkästchen plaudern.

Wir trafen Steve Meretzky (Stationfall) und Dave Lebling (Lurking Horror) am Rande einer amerikanischen Computer-Messe, wo sie uns bereitwillig alle Fragen beantworteten.

Power Play:

Steve, Dave, erzählt doch am besten mal, wie ihr zu Infocom gekommen seid.

Steve:

Als Infocom gegründet wurde, war ich ein Student am MIT (Massachusetts Institute of Technology). Ich hatte aber gar nichts mit Computern zu tun. Ich kannte die ersten Infocom-Mitarbeiter nur privat durch Umwege. Wir hatten uns auf diversen Studenten-Parties kennengelernt.

Ich machte meinen Abschluss in Architektur und Konstruktions-Lehre, danach übernahm ich einige Jobs in dieser Richtung. Aber das war schrecklich langweilig. Nach einigen Jahren hatte ich dann das Glück, bei Infocom einen Job als Spiele-Tester zu bekommen. Ich tat das knapp ein Jahr lang, indem ich durch meine Tests, meine gefundenen Fehler und meine Verbesserungsvorschläge an Zork II und III, Starcross, Suspended and Dead mitgearbeitet habe. Dann kam eines Tages Marc Blanc, der damals der Chefentwickler bei Infocom war, auf mich zu und fragte: »Würdest du gerne mal ein eigenes Spiel schreiben?« Und ich sagte nur: »Toll!« und fing mit »Planetfall« an. Das war vor ziemlich genau fünf Jahren.

Dave:

Ich kann sagen, ich habe am Anfang angefangen, ich bin seit der Geburt von Infocom dabei. Die Gründer von Infocom waren alle entweder Professoren oder Studenten am MIT. Wir gehörten zu einer Gruppe von Leuten, die das erste richtige Adventure spielten das berühmte »Colossal Cave Adventure«. Wir dachten zu-

erst: »Das ist wirklich spitze«, um kurz darauf zu denken: »...aber wir können das noch besser.«

Zork startete damals als ein Projekt auf einem Großrechner. Es war für uns eine Freizeitbeschäftigung, ein Spaß. Und dann kam der Tag, wo einer von uns die verrückte Idee hatte: »Wenn wir das für Heimcomputer herausbrächten, würde das vielleicht jemand



Steve Meretzky

kaufen.« Es gab nur ein Problem: Zu diesem Zeitpunkt (Anfang 1980) hatten nur zehn Prozent der amerikanischen Heimcomputer ein Diskettenwerk und mit Kassette konnten wir noch nie etwas anfangen. Aber andersherum gedacht waren zehn Prozent damals schon eine ganze Menge. Also haben wir begonnen, für Heimcomputer die Zork-Trilogie herauszugeben. Das Großrechner-Zork wurde einfach in drei Teile geteilt und dann etwas überarbeitet. Danach konnten wir einfach nicht mehr aufhören, neue Stories zu schreiben.

Power Play:

Dann bist du sozusagen einer der Firmen-Ältesten?

Dave:

Erschrick nicht. Die ganzen Jahre war ich bei Infocom nur

freiberuflich tätig und war hauptberuflich am MIT beschäftigt. Erst vor zwei Jahren habe ich das an den Nagel gehängt und bin voll bei Infocom dabei. Viele Leute finden das zu Recht seltsam, war ich doch an acht Spielen beteiligt, ohne bei Infocom angestellt zu sein.

Power Play:

Habt ihr eigentlich viele freie Mitarbeiter oder sind eure Autoren fest angestellt?



Dave Lebling

Dave:

Eigentlich sind sie alle fest angestellt. Wir haben nur einige Leute außerhalb der Firma beschäftigt wie etwa Douglas Adams, der ja an »Hitchhiker« und »Bureaucracy« stark beteiligt war.

Power Play:

In welcher Programmiersprache werden eure Adventures geschrieben?

Dave:

Die Sprache, in der unsere Autoren die Spiele schreiben heißt »ZIL«. Das ist eine Abkürzung für Zork Implementation Language. ZIL wiederum wurde in der Programmiersprache »Muddle« geschrieben. Muddle (übersetzt bedeutet dieses Wort in etwa »Gematsche«) ist so eine Art Kosenamen von uns, denn eigentlich heißt die Sprache MDL. Muddle haben wir damals am MIT geschrieben als Sprache für Künstliche Intelligenz. Man könnte sagen, Muddle ist ein Cousin von Lisp. Wenn wir neue Funktionen (wie etwa die »Oops«-Funktion) in unsere Adventures einbauen wollen, ändern wir den Belehlsatz von ZIL, das heißt wir

programmieren in Muddle. Die Stories der Adventures werden hingegen vollständig in ZIL programmiert. Für jeden Computer, egal ob IBM-PC, C64 oder Atari ST gibt es einen eigenen Muddle/ZIL-Interpreter. Wenn ein Programm also auf unserem Großrechner läuft, kann es sofort auf alle kleinen Computer übertragen werden.

Power Play:

Es gibt da ein Gerücht, daß viele eurer Autoren zwar ZIL im Schlaf beherrschen, aber noch nicht einmal Basic können?

Dave:

Ich habe niemals Basic angelernt. Ich könnte sicherlich ein Basic-Programm lesen und verstehen, und ich könnte vielleicht auf die Schnelle die Grundbegriffe lernen und mal einen Zehn-Zeiler schreiben. Aber im Augenblick kenne ich Basic überhaupt nicht, ich bin ein alter Muddle-Fan. Andere Programmiersprachen die ich kenne, sind beispielsweise Pascal und Lisp.

Steve:

Ich hasse Computer. Ich weiß überhaupt nicht, wie diese Kästen funktionieren. Ich habe keinen blassen Schimmer davon. Das einzige, was ich kann, ist Adventures schreiben. Ich hasse übrigens auch den Begriff »programmieren«. Das kann ich nicht. Ich schreibe interaktive Geschichten in der Sprache ZIL. Viele Leute, die mit mir reden, sind sprachlos, wenn ich sage, daß ich niemals in meinem Leben einen eigenen Computer besessen habe.

Dave:

Auch ich habe privat keinen Computer. Bei Infocom im Büro stehen genug herum.

Steve:

Lüg nicht, Dave, du hast einen PC zu Hause!

Dave:

Ja, aber der gehört nicht mir, sondern der Firma!

Manche unserer Autoren kennen einige Programmiersprachen ein wenig. Der einzige Experte unter unseren Autoren ist Brian Moriarty (Wishbringer, Trinitity), der auf ungewöhnliche Weise zu Infocom kam. Steve hat als Tester angefangen, Amy Briggs (die gerade »Plundered Hearts« beendet hat) hat als Tester angefan-

gen, Jeff O'Neill (er hat gerade »Nord and Bert...« vollendet) hat als Tester angefangen, Dave (Hollywood Hijinx) Anderson hat als Tester angefangen. Brian hingegen startete als System-Programmierer. Er schrieb zuerst den ZIL-Interpreter für diverse Heimcomputer und arbeitete am Infocom-Plus-System. Er kennt Computer und viele Programmiersprachen aus dem Handgelenk. Aber er ist wirklich die berühmte Ausnahme von der Regel.

Power Play

Euer Adventure-System hat sich im großen und ganzen nicht sehr verändert seit den Tagen von Zork, wenn man mal vom erweiterten Umfang der Infocom-Plus-Serie absieht. Werdet in nächster Zeit einige Änderungen in diesem Bereich vornehmen?

Dave

Brian arbeitet gerade an der Fortsetzung zu Zork namens »Beyond Zork«, das unser erstes Spiel in einem neuen Look sein wird. Da wird es Rollenspiel-Elemente geben, auch eine Art von Window-Technik. Beyond Zork sollte im November fertig sein.

Power Play

Kommen wir mal zu einem total anderem Thema. Steve, Du hast einige der komischsten Adventures der Welt geschrieben. Dein Spektrum reicht von tief sinniger Satire bis zur offensichtlichsten Albernheit. Bist Du im Privatleben eigentlich auch so komisch?

Steve

Ich bin nicht komisch. Ich bin ein ziemlich ernster Typ. Ich habe wohl noch nie jemanden richtig zum Lachen gebracht. Ich kann mich nicht hinstellen und komisch sein. Wenn ich schreibe, ist das was anderes. Denn da kann ich stundenlang an einem Witz feilen und muß ihn danach nicht vorlesen.

Power Play

Du scheinst ja auch sonst ein sehr komischer Autor zu sein. Man denke nur an die Artikel, die Du für die Status Line (die Hauszeitschrift von Infocom die Kunden kostenlos zugesandt bekommen) schreibst. Angeblich sind ja auch einige Texte in der Packung von »Hollywood Hijinx« von Dir. Zumind. steht Dein Name drunter.

Steve

Oh, das ist ein Witz von Dave »Hollywood« Anderson (dem Autoren) gewesen, als er die Sachen für die Packung präpariert hat. Er wußte, daß Brian Moriarty, der in der Packung

ebenfalls als »Autor« herhalten muß, und ich große Kino-Fans sind. Brian steht besonders auf schlechte Filme und hat sich jeden scheußlichen Film, der gemacht wurde, mehrmals angesehen. Und jedesmal muß er danach allen in der Firma mit vielen Details erzählen wie schlecht der Film wirklich ist. Wenn beispielsweise heute ein neuer Godzilla-Film im Kino auf den würde, wäre das für Brian wie Ostern und Weihnachten an einem Tag.

Steve

Aber die Art und Weise in der Status Line sind wirklich von mir.

Power Play

Wie ist das eigentlich mit den berühmten Packungen? Werden die auch von den Autoren gestaltet, oder habt ihr da eine spezielle Abteilung?

Steve

Ja, wir haben eine eigene Abteilung, die sich um die Packungen kümmert. Aber die Vorschläge der Autoren sind dort sehr willkommen. Eigentlich bestimmen wir alle gemeinsam in einer Konferenz, was in die Packung kommt. Nimm beispielsweise die Baulinien in der Packung von »Stationfall«. Die wollte ich unbedingt drin haben. Ganz wichtig sind auch die Formulare – ohne die kann man das Spiel nicht lösen. Der Aufnäher war hingegen eine Gemeinschafts-Idee.

Dave

Da fällt mir noch eine komische Geschichte ein, die ich unbedingt erzählen muß. Als es darum ging, die Packung von »Lurking Horror« fertig zu kriegen, wollten wir so ein Gumm-Tier in die Packung tun. Wir wollten den Spieler beim Aufmachen der Packung ordentlich erschrecken, also mußten unsere Mitarbeiter aus einer großen Auswahl das scheußlichste Gumm-Tier herausuchen. Dann war bei uns zwei Wochen lang die Hölle los. Auf Monitoren, in Kaffeetassen, unter den Telefonen auf Lampenschirmen, überall klebten die kleinen Biester. Einige selbsternannte Statistiker notierten stets, wer sich wie stark über welches Monster erschreckt hat.

Nach zwei Wochen war der Spuk vorbei. Ich ging also in die Design-Abteilung und fragte: »Habt ihr euch für ein Tier entschieden?« Eine Mitarbeiterin nickt und macht eine Schublade auf. Diese Schublade ist randvoll mit Käfern, Insekten, Schlangen und einem möglichen Gumm-Ungeziefer. Sie wählt kaltblütig in diesen

M-n-Monstern, meint »Nein, hier ist er nicht.« Eine zweite Schublade wird geöffnet, auch fast randvoll mit diesem Zeug, wieder etwas Gewühl. Triumphierend hält sie den gefundenen Käfer in der Luft und meint apodiktisch: »Das ist er.«

Power Play

Brian ist ein Fan von schlechten Filmen. Dave steht auf Horror und Fantasy, was mag Steve Moritzky?

Steve (mit toderntem Gesicht):

Was ich besonders mag? Karottenkuchen.

Power Play

Wie bitte? Steve, ich muß Dich mißverstanden haben. Karotten-Kuchen?

Dave

Boris, jetzt hat er Dich drangekriegt!

Steve

Das war kein Witz. Meine Frau macht einen wundervollen Karottenkuchen. Aber um Deiner Frage etwas näher zu kommen: Ich bin ein großer Science-Fiction-Fan, ich gehe auch sehr gerne ins Kino. Aber ich mag, im Gegensatz zu Brian, die guten Filme! Und wenn es um Sport geht, bin ich für Baseball zu haben.

Power Play

Nach Stationfall ist wohl ein großer Urlaub fällig, oder?

Steve

Ja ich habe gerade einen großen Urlaub gemacht und sitze schon wieder an meinem nächsten Adventure. Obwohl im Augenblick versuche ich immer noch herauszukriegen, warum es beim nächsten Spiel eigentlich gehen wird.

Power Play

Wie ist das eigentlich bei Euch? Kann jeder seine Adventures programmieren, wie er will, oder gibt es da bestimmte Vorschriften?

Dave

Bei uns haben die Programmierer eigentlich alle Freiheiten. Niemand redet jemand anderem herein, obwohl man sich gegenseitig sehr sehr oft um Rat fragt. Jeder von uns hat so eine Liste von Dingen, die er oder sie gerne mal machen würde. Wenn es also darum geht, ein neues Projekt zu starten, dann geht man durch diese Liste und bespricht sie mit seinen Kollegen.

Steve

Man muß natürlich aufpassen, daß man kein allzu kompliziertes oder ausgefallenes Thema nimmt, das draußen beim Publikum nicht ankommt. Bei allem Spaß bei der Arbeit von unseren Programmen sollten wir auch ein paar Stück ver-

kaufen, denn davon leben wir. Und man muß aufpassen, daß nicht alle Autoren auf einmal an einem Kriminal-Adventure arbeiten, sondern daß wir ein abwechslungsreiches Programm haben. Außerdem müssen wir beachten, das wir nicht lauter super-schwere oder ganz einfache Titel im Programm haben.

Power Play

Dave, De n neues Spiel hat ja keine richtige Handlung. Man streift durch die Räume der Universität und stößt auf grauenhafte Dinge. Den Hintergrund des Ganzen erfährt man aber nicht.

Dave

Ja, das war beabsichtigt. Ich habe bewußt eine tolle Story vermieden, denn ich wollte ein Spiel ähnlich Zork schreiben, also einfach erforschen, Gegenstände finden, Hindernisse überwinden, ohne ein festes Ziel vor Augen zu haben.

Außerdem habe ich das so gemacht, weil ich Horrorgames, bei denen am Schluß alles ganz logisch aufgeht, sehr langweilig finde. Richtig begünstigend ist das Ganze nur wenn es kein richtiges Ende gibt. Das Böse kann jederzeit wieder zuschlagen. Wenn es ein echtes Ende gibt, dann kappst du das Buch zu und kannst ruhig weiterschlafen. Dann war es aber keine gute Horror-Geschichte.

Power Play

Lurking Horror schreit ja nach dem offenen Ende geradezu nach einer Fortsetzung. Wird es eine geben?

Dave

Ja, manchmal gibt es Fortsetzungen zu Geschichten. Beispielsweise ist Stationfall eine Fortsetzung zu Planetfall. Zork II ist eine Fortsetzung zu Zork I. Man kann sich niemals sicher sein, daß es nicht doch eine Fortsetzung geben wird.

Power Play

Wo wir gerade bei diesem Thema sind. Steve, wird es demnächst mal eine Fortsetzung zu »Hitchhiker« geben? Ich glaube, da warten viele Fans drauf.

Steve (mit einem breiten Grinsen im Gesicht):

Ja, manchmal gibt es Fortsetzungen. Stationfall ist eine Fortsetzung zu Planetfall. Zork II ist eine Fortsetzung zu Zork I. Man kann sich niemals sicher sein, daß es nicht doch eine Fortsetzung geben wird.

Dave (lacht)

Sagen wir es so: Überrascht wäre wohl niemand, wenn es eine Fortsetzung zu Hitchhikers Guide geben würde. (bs)

SUPER SPRINT



ARCADE GAMES
DIE SPIELHALLE AUF DEM
COMPUTER



SOFTWATT

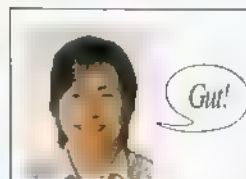


Midi Maze

»Kill a happy face« lautet das Motto von Midi Maze: Bis zu 16 Spieler können sich gegenseitig das Leben in einem Labyrinth schwermachen.

Wer an einem ruhigen Abend im Oktober zufällig in unsere Redaktion kam, wurde Zeuge einer merkwürdigen Situation. Fast alle Büros stehen leer. Dafür sind in einem dunklen Zimmer fast alle Redakteure zu finden. Sie scharen sich um vier Atari ST-Computer, deren Farbmonitore die einzige Lichtquelle sind. Es fallen Sätze wie: »Laß mich auch mal!«, »Gleich krieg ich dich!«, »In den Rücken schießen ist unfair!« und »Mist! Wer war das schon wieder?«

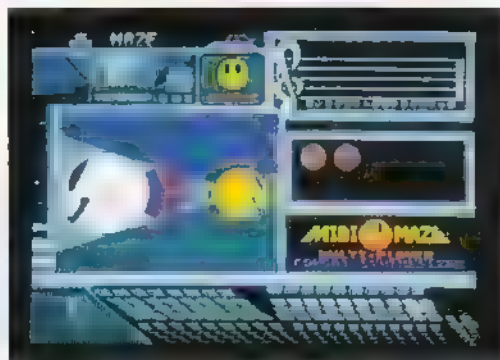
Auf allen vier Monitoren ist eine dreidimensionale Fahrt durch ein Labyrinth zu sehen. Ab und zu tauchen in diesem Labyrinth bunte Kugeln mit einem Smiley-Gesicht auf. Erscheint eine solche Kugel auf einem Monitor, drückt der entsprechende Spieler auf seinen Feuerknopf. Das Seltsame an der Geschichte: Trifft er diese Kugel, erscheint auf dem Monitor eines anderen Spielers eine Meldung, daß er abgeschossen wurde. Wie ist dieser Spuk nur möglich?



Hier bestätigt sich mal wieder ein altes Spiele-Gesetz: Solange du gegen deine Mitmenschen spielst, machen auch die einfachsten Programme Spaß. Gegen den Computer ist Midi Maze nämlich ein recht langweiliges Vergnügen bei drei menschlichen Part-

nern. Bis dann jeder seinen eigenen Joystick.

Midi Maze ist ein recht einfaches Spiel. Alle Spieler befinden sich als fröhlich grinsende Kugeln in einem Labyrinth. Die Spieler versuchen nun, sich gegenseitig abzuschießen. Derjenige, der als erster zehn Mitspieler abschießt, gewinnt die Partie.



Diesen Kugeln wird das Lachen bald vergehen

nen. Gegen eines der besten Computerspiele weit und breit.

Schade, daß es technisch unmöglich ist, so ein Konzept auf einem einzigen Computer zu realisieren. So bleibt halt der Kreis der Midi Maze-Fans auf Computerclubs und kleinere Spiel-Gemeinschaften beschränkt.

Technisch fand ich Midi Maze gut, aber nicht atemberaubend. Die 3D-Grafik ist flüchtig und der Effekt einer Smiley-Kugel, die vor einem gerade um die Ecke biegt, einfach zu komisch. Der Sound ist hingegen nicht der Rede wert.

Das Rätsel der Lösung: Die vier STs sind miteinander gekoppelt. Auf allen Computern wird dasselbe Spiel gespielt. Es heißt »Midi Maze« und läuft auf bis zu 16 Computern gleichzeitig. Es können also 16 Leute gleichzeitig gegeneinander spielen. Jeder hat seinen eigen-

en Joystick. Wer einen Treffer einsteckt, muß für einige Sekunden ausweichen, kehrt dann aber ins Spiel zurück. So kann es sein, daß ein Spieler, der schon neunmal getroffen wurde, immer noch gewinnen kann. Der aktuelle Punktestand wird im linken oberen Bildschirmfeld angezeigt.

Grafik	7	
Sound	1.5	
Power-Wertung	7.5	

Atari ST
89 Mark
Hybrid Arts

Aus dem einfachen Spielprinzip haben die Programmierer eine ganze Menge gemacht. Sind weniger als 16 STs und damit weniger menschliche Spieler vorhanden, übernimmt der Computer auf Wunsch einige oder alle übrigen Kugeln. Bei den Computergegnern hat man die Wahl zwischen drei verschiedenen

den, bis eine Kugel verschwindet, wie lange es dauert, bis sie wieder ins Spiel kommt und wie schnell man nach einigen Treffern seine volle Stärke wiedergewinnt.

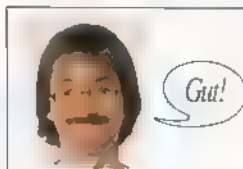
Auf der Programm-Diskette von Midi Maze befinden sich 25 verschiedene Labyrinthe. Diesen Vorrat können Sie jederzeit aufstocken, denn im Handbuch wird erklärt, wie Sie mit einer ganz normalen Textverarbeitung Ihre eigenen Labyrinthe bauen können.

Im Härte-Test erwies sich Midi Maze als sehr betriebssicheres Programm. Eine Vielzahl von Fehlermeldungen macht auf Probleme mit der Verkabelung oder den Disketten aufmerksam. Die STs werden über den eingebauten MIDI-Port miteinander verbunden, es ist also keinerlei Interface zum Betrieb von Midi Maze notwendig. Allerdings sollten Sie nur hochwertige abgeschirmte MIDI-Kabel verwenden.

Die englischsprachige Anleitung von Midi Maze hat uns sehr gut gefallen. Das kleine Heftchen beschreibt ausführlich und verständlich, wie man die Computer aufstellt und verbindet, gibt Tipps und Tricks bekannt und ist dabei sogar recht komisch geschrieben. Das Programm läuft übrigens nur mit Farbmonitor oder Fernseher. Da es während des Spiels keine Diskettenzugriffe macht, reicht eine Diskette, um alle Teilnehmer an einer Spielrunde mit dem Programm zu versorgen. Sie müssen das Programm also nicht 20mal kaufen. (bs)

Schwierigkeitsgraden. Dumm, Standard oder Ninja (sehr gefährlich).

Gerade bei großen Gruppen lohnt sich das Bilden von Teams. Dann spielen beispielsweise zwei Mannschaften mit je drei Spielern gegeneinander. Man kann entscheiden, ob die Mitglieder der Teams sich auch untereinander beschießen können. Ebenso kann eingestellt werden, wieviele Treffer benötigt wer-



Midi Maze wäre eines der heißesten Spiele aller Zeiten, wenn es nicht einen kleinen Haken hätte. Nicht jedermann hat ein Dutzend STs. Farbmon-

itore und Mitspieler parat. Dann macht das einfache, aber spannende Programm nämlich einen Heidenspaß.

Wenn man nur alleine spielt, finde ich Midi Maze auch noch recht unterhaltsam, aber wesentlich langweiliger als im Kampf gegen menschliche Gegner. Wer aber ein paar Freunde hat, die ebenfalls einen ST besitzen, sollte sie schleunigst zusammenrommen und eine Runde Midi Maze mit ihnen spielen.

Druid II: Enlightenment

Der Druiden Hasrinaxx kehrt zurück, um den Kampf gegen eine gut gemischte Dämonen-Sammlung aufzunehmen. Zauberkraften helfen ihm.

Grafik	6,5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
Sound	6,5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
Power-Wertung	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32



Das Titelbild von Druid II ist schlicht und einfach grandios (C 64)

Die bösen Buben ruhen nicht. Acamantor, das abgrundtiefe schlechte Geschöpf aus »Druid«, ist wieder da. Unser Held Hasrinaxx sagt dem Bösen erneut den Kampf an. Vorhang auf zu »Druid II Enlightenment«.

Der Druiden wird von Ihnen gesteuert. Bei seiner Wanderung durchquert er die ver-

schiedensten Landschaften: Wüsten, Wasservelten und Eiszonen stehen auf der Tagesordnung. Ständig wird er von Monstern angegriffen, deren Berührung Lebensenergie kostet. Durch Feuerknopf schießt der Druiden mit magischer Energie zurück. Hasrinaxx hätte alleine kaum eine Chance gegen die feindliche

Stelle stehen) und »Send« (läuft in eine bestimmte Richtung). Wesentlich leichter wird es, wenn ein zweiter Spieler das Wesen steuert. Man spart sich dann das lästige Umschalten zwischen den drei Steuerungs-Modi. Außerdem ist es lustiger, sich mit einem Mitspieler abzusprechen.

Der wesentlichste Unterschied von Druid I gegenüber dem Vorgänger ist das erweiterte Magie-System. Der Druiden kann acht Zaubersprüche bei sich tragen; es gibt insgesamt 32 verschiedene Magie-Varianten im Spiel. Im Laufe des Spiels kann man immer wieder neue Sprüche einsammeln. Das Repertoire beginnt bei Zaubersprüchen, um jeweils eines der vier Elementarwesen herbeizuzaubern. Jedes dieser Wesen hat unterschiedliche Stärken und Schwächen bei Geschwindigkeit und Robustheit. Ganze Feuer- und Wasser-Barragen lassen sich



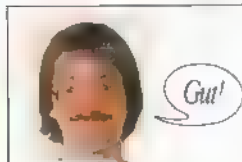
Aua, Spinne von links! Ein Druiden hat's nicht leicht (C 64)

Übermacht, doch er kann eines von vier Elementarwesen beschwören. Diese freundlichen Gesellen schützen den Druiden wie ein lebendes Schild vor Angreifern. Der Golem, der schon im ersten Druiden-Spiel mitwirkte, ist auch dabei.

Wenn man alleine spielt, kann man für die Steuerung des schützenden Begleiters drei Bewegungs-Modi wählen: »Follow« (Elementarwesen läuft immer dem Druiden nach), »Wait« (bleibt auf der

Herbeizaubern, in denen Angreifer zugrunde gehen. Neben diversen anderen Kampfsprüchen gibt es Zaubersprüche, die den Druiden unsichtbar machen, seine Gegner verlangsamen oder ihn teleportieren. Um Acamantor am Schluß zu besiegen, muß der Druiden den »White Orb«-Spruch anwenden. Und wehe, Sie treten dem bösen Obermott gegenüber und haben diesen Spruch nicht dabei. (h)

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 bis 49 Mark (Diskette), Firebird



Gut!

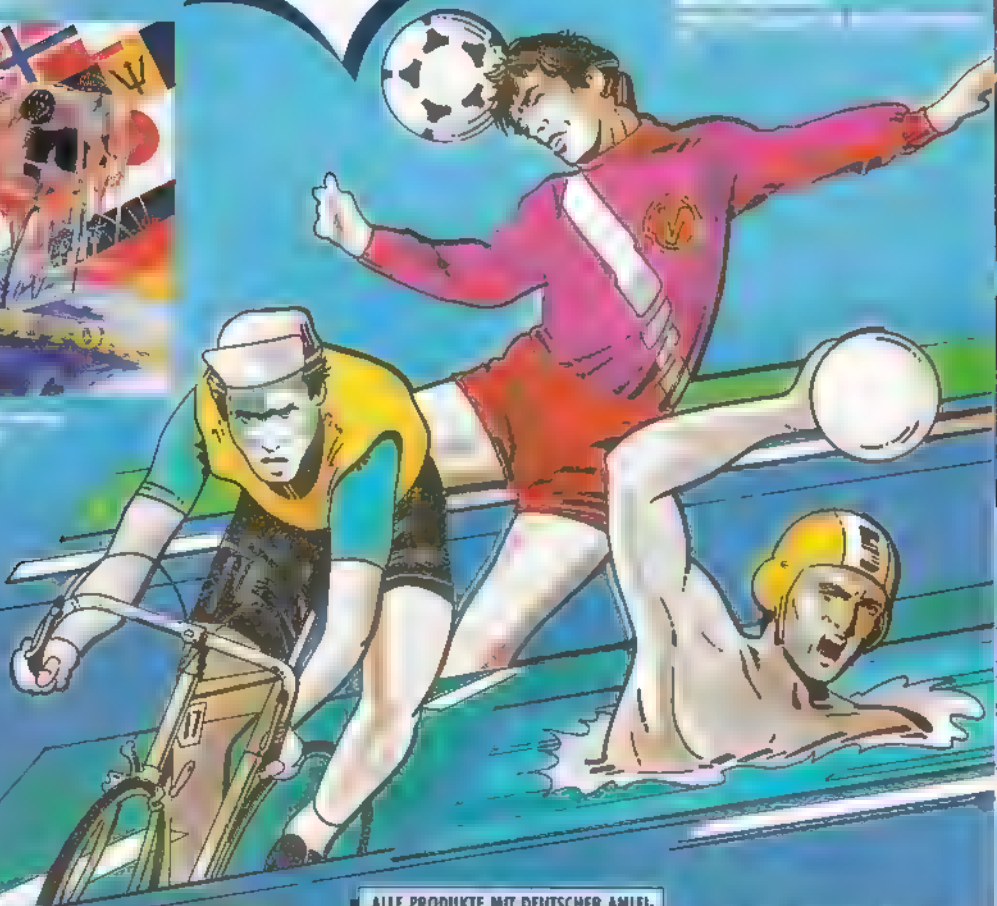
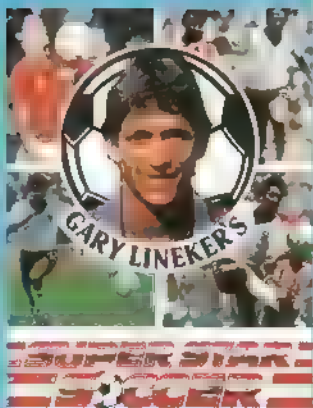
Der Programmierer ist auf Nummer Sicher gegangen. Druid I ist über weite Strecken ein Zwillingbruder von Druid II. Ähnlichkeiten bei Grafik und Spielablauf sind frappierend. Das zeugt nicht gerade von sprudelnder Kreativität, doch der Nachfolger hat auch einiges für sich. Der enorme

Schwierigkeitsgrad wird alle herausfordern, die Druiden konfrontieren, doch für einen Normalsterblichen ist er zu hoch.

Die verschiedenen Zaubersprüche sind das ganz große Plus des Programms. Man wird motiviert im Spiel immer weiter voranzukommen. Um neue Sprüche aufzusammeln und sie anzuwenden. Da bekommt das Action-Spiel eine strategische Note und wird zum Fall für ambitionierte Kartenziehler. Vor allem zu zweit wird Druid II zu einem spannenden Spiel. Das seinem Vorgänger aber einfach zu ähnlich ist, um die Spitze zu erreichen.



Sports!



ALLE PRODUKTE MIT DEUTSCHER ANLEITUNG Graulimporte enthalten keine deutschen Anleitungen. Überzeugen Sie sich beim Händler, ob diese enthalten sind.

Nebulus

Der Wasserplanet Nebulus ist Schauplatz eines ungewöhnlichen Plattform-Spiels mit 3D-Effekt.

Auf dem Planeten Nebulus, der aus dem All wie ein einziger Ozean ohne Landflächen aussieht, gibt es eine strenge Bauaufsichts-Behörde. Diese regt sich über acht Türme auf, die il egal von irgendwelchen außerirdischen Wesen gebaut wurden.

Das Telefon auf Ihrem Schreibtisch reißt Sie aus dem Buroschlaf. In der Leitung ist Ihr Chef. Sie sollen diese acht seltsamen Türme sofort vernichten. Damit Sie den Job annehmen, stellt er Ihnen eine Gehaltserhöhung sowie ein Mark-7-U-Boot in Aussicht. Sie rasen sofort aus dem Büro, noch bevor Ihr Boß einige Worte über die Gefährlichkeit dieser Mission verlieren kann.

Um die acht runden Türme einzureißen, ohne dabei die umlegenden Anwohner zu stören, legen Sie eine kleine Sprengladung im obersten Zimmer ab. Der Turm fällt dann in sich zusammen. Allerdings müssen Sie dazu erst einmal nach ganz oben kommen, denn Ihr U-Boot setzt Sie nur am unteren Ende jedes Turms ab.

Um den Turm herum sind Plattformen angelegt, auf denen man das Gebäude erklimmt. Wenn Sie nach links oder rechts gehen, dreht sich der gesamte Turm auf dem Bildschirm; die Spielfigur bleibt immer in der Bildschirmmitte. Sie können laufen, Treppen hochgehen, Hindernisse überspringen und mit Schneebällen (wo kommen die denn



Es ist viel los auf dem blauen Turm. Können Sie sich zur Spitze hocharbeiten?

her?) werfen. Außerdem führen Gänge durch den Turm. Gehen Sie in einen solchen Gang hinein, dreht sich der Turm auf dem Bildschirm um 180 Grad, und Sie kommen auf der anderen Seite wieder heraus.

Die Gefahren lauern in Form von zahlreichen Sprites, die den Weg versperren. Manche von ihnen platzen durch einen Treffer mit dem Schneeball. Die grauen Bälle hingegen lassen sich nur für einige Sekunden betäuben. Alle anderen

Gegner sind unzerstörbar, Sie müssen Wege finden, an ihnen vorbeizukommen. Eine Berührung mit einem Sprite hat keine allzu fatalen Folgen. Die Spielfigur fällt unverletzt einige Stockwerke am Turm hinunter. Ärgerlich ist dies nur, da es ein Zeitlimit gibt, in dem die Turmspitze erreicht werden muß. Wenn Sie allerdings von einem der unteren Stockwerke fallen, stürzen Sie ins Wasser, bekommen ein Leben abgezogen und

müssen die Runde ganz von vorne anfangen. Wenn die Zeit abgelaufen ist, wird ebenfalls ein Leben abgezogen.

Nachdem ein Turm erfolgreich zerstört wurde, können Sie auf der Fahrt zum nächsten Extra-Punkte sammeln, indem Sie Fische in Luftblasen einschießen und einsammeln. Diese Bonus-Runden dienen nur zum gefährlosen Punkte-sammeln; man kann in ihnen keine Leben verlieren. (bs)



Super!

Der Programmierer John Phillips hatte wohl die Idee für einen tollen grafischen Effekt gehabt und dann daraus ein Spiel gemacht. Anders kann ich mir die Entstehung von Nebulus nicht denken. Denn auf

den fantastischen Effekt mit den drehenden Türmen muß man erst einmal kommen. Ansonsten ist Nebulus ein Plattform-Spiel bester Sorte. Schon der erste Level ist sehr schwer, aber mit Übung und Konzentration zu schaffen.

An diesem hervorragenden Spiel sehe ich eigentlich nur einen Kritikpunkt. Manchmal ist es unmöglich, bestimmten Gegnern auszuweichen. Man spielt praktisch perfekt und wird trotzdem von einem Sprite getroffen. Das kostet zwar nur einige Spielsekunden, ärgert mich aber trotzdem.



Gut!

Ich versuche erst gar nicht, den tollen Dreheffekt zu beschreiben mit dem der Leuchtturm auf dem Bildschirm rotiert, denn man muß ihn einfach erlebt haben. Diejenigen, die behaupten, daß aus dem C64 nicht mehr viel rauszuholen ist, werden durch diesen Super-Effekt Lügen gestraft.

Vor lauter Begeisterung sollte ich vielleicht das Spielprinzip nicht vergessen. Nebulus ist ein etwas schwieriges, aber fesselndes Programm mit ein paar Schönheitsfehlern. Wenn man sich mühsam über den ersten Turm hinausgearbeitet hat und alle Leben verliert, beginnt man wieder ganz von vorne. Knirsch. Eine Art «Continue Game»-Option als Frustbremse fehlt leider. Aber gerade weil das Spiel nicht einfach ist und man sich jeden Fortschritt erarbeiten muß, bleibt man förmlich am Joystick kleben. Nebulus ist sehr herausfordernd und technisch hervorragend.

Hyper Blob

[illegible]

15 Märk (Kassette). Firebird

Die Blobpoda gelten als die dümmsten Wesen der gesamten Galaxis. Das könnte ihnen als Reisetipp nur auf dem Planeten Cubos e gentlich ziemlich egal sein, doch eines Tages taucht eine Blobpod-Tourstengruppe auf. Sie haben nun das zweifelhafte Verügen, dafür zu sorgen, daß den Blobpods nichts passiert. Cubos ist ein gefährlicher Planet, auf dem man sehr leicht in den Abgrund tappen kann. Bürgersteige bewahren Besucher vor dem Sturz ins Bodenlose, doch nach einem Bararbeiterstreik bleiben einige Lücken übrig. Sie müssen in 100 Leve dafür sorgen, daß die Blobpods heil vom Start an das Ziel hoppelnd können.

In dem verrückten Geschicklichkeits-Spiel »Hyper Blob« ist aber Level eine von links nach rechts scrollende Strecke. Die Blobs hüpfen munter nach rechts, bis sie entweder auf eine Wand treffen und zurückhoppeln oder in ein Loch fallen. Um das zu verhindern, müssen Sie Steine auf sammeln, die an anderen Stellen der Strecke liegen und damit die Lücken auffüllen. Es gibt aber auch bestiege Besonderheiten wie die Totenkopf-Steine, deren Berührung für einen Blobpod tödlich ist. Ein Versuch wird abgebrochen, wenn all Ihre Schützlinge das Ziel nicht innerhalb eines Zeitlimits erreichen oder vorher schon abgestürzt. (hl)



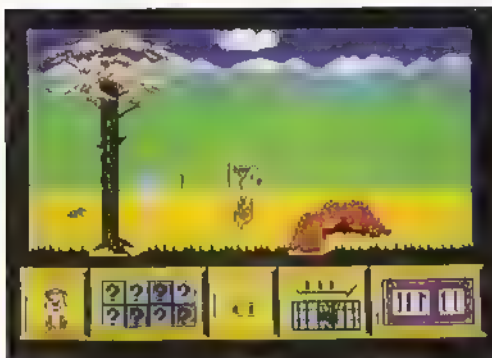
Dank fehlender Pause-Taste ein verschwommenes Foto (C 64)

Heinrich: „Ein Blob kommt! selten allein.“

Über eine Horde hupfender Bloppods zu wachen ist anstrengender, als den vielzahlreichen Sack Flöhe zu hüten. Doch so stressig diese Aufgabe ist, so viel Spaß macht sie. Sobald die Bloppods drohend anmieren auf einen Abgrund zuhüpfen, begibt man sich auf die Panik. Wo kann man einen Stein aufheben und absetzen? Wieviel Zeit ist noch übrig? Was tun, wenn ein Bloppod malert?

Und anfängt die Steine nach
Und nach aufzuessen?

Die 100 Level bieten sehr viel Abwechslung und sorgen für eine ordentlich Motivation. Sie werden kaum eine Spielstufe auf Anhieb schaffen, aber wenn man überlegt vorgeht, klappt es früher oder später. Hyperblox ist ein sehr fesselndes und originelles Spiel, das nur 15 Mark kostet, obwohl es sogar doppelt so viel wert wäre.



Yoni Bär auf der Suche nach seinem verschollenen Freund (C 64)

Yogi Bear

[illegible]

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette), Piranha

Boo Boo ist verschwunden. Ein äußerst gemeiner Mensch hat ihn entführt und in einem düsteren Wald versteckt. Yogi Bär, sein bester Freund, läßt sich das nicht gefallen. Also bricht er auf, um seinen verschwundenen Freund zu suchen und dem Wilderling ordentlich die Leviten zu essen. Yogi muß dazu volle 202 Bildschirmlängen von links nach rechts durch den Wald rennen. Dabei begegnet ihm einige Tiere und Menschen, die ihm nicht immer wohlgesonnen sind. Es gibt mörderische Angler, wütende Elche oder auch Camper, die sich schwer belästigt fühlen. Außerdem muß Yogi mit Naturgewalten wie reisenden

Flüssen, Wasserfontänen und abgründigen Löchern rechnen. Die einzigen Möglichkeiten, um zu überleben, sind Weg aufen, Springen oder Verstecken

Natürlich macht soviel Gerrenne hungern. Wenn Yogi zuange nichts zu mampfen bekommt, sackt der Bär entkräftet zusammen. Von Zeit zu Zeit liegen verschiedene Picknickkörbe oder andere kalorienreiche Speisen herum, was natürlich de Moral hebt und den Bären stärkt. Aber um Boo Boo zu befreien, sind auch einige kleine logische Puzzles zu lösen. Man muß Dinge auf sammeln, ansonsten kann man der eingekerkerten Freund nicht aus dem Käfig holen. (all)

Anatol: »Nicht sehr abwechslungsreich«

»Yogi, Bear« ist ein nettes Spiel. Da wird nicht geschossen und viele Tiere tummeln sich auf dem Bildschirm. Auch von der technischen Seite kann man wenig gegen das Programm sagen. Das Scrolling ist sanft, die Musik flott und die Figuren sind gut gemalt.

Aber das Spielprinzip ist so alt, daß man damit wohl kaum einen Bären hinter dem Ofen

hervorziehen könnte. Außerdem fehlt es an Abwechslung. Wenn man einmal weiß, wo man welche Bewegung machen muß, wird es schnell monoton. Keine Extraspieler den Spielfuß auf. Und immer nur von links nach rechts zu laufen und hin und wieder den Bär hüpfen zu lassen, ist nicht sehr motivierend. Ein Spiel für Kinder und Yogi Bär-Fans.

DIE LEGENDE LEBT WEITER

GAUNTLET™

III



U.S. Gold Computergames GmbH, Bruckweg 128-122, 4044 Karlst 2

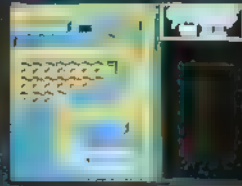
Vertrieb: Rushmore

Mitvertrieb: MICRO-MARKET

Distribution in Österreich: Kinast



Illustration von der Film-Schule



Spectrum 48/128K
Commodore 64/128
Atari ST
Schneider

Vorsicht vor Graulimporten!

Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob die
ses Programm wirklich eine deutsche An-
fertigung enthält. Spätere Reklamationen
können leider nicht berücksichtigt werden.

Quedex

Das Rennen gegen die Zeit durch zehn Welten ist eine Herausforderung für alle Joystick-Künstler.

Grafik	8,5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
Sound	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
Power-Wertung	8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

In »Quedex«, dem neuen Spiel von »Delta«-Schöpfer Stavros Fasoulas, dreht sich alles um eine Metallkugel in zehn Runden, die jeweils unterschiedliche Aufgabenstellungen bieten, werden sowohl Geschicklichkeit als auch Kombinationsgabe des Spielers auf eine harte Probe gestellt. Im Gegensatz zu vielen anderen Joystick-Knobeleien kann man bei Quedex die Reihenfolge, in der man die zehn Levels spielen will, selbst festlegen.

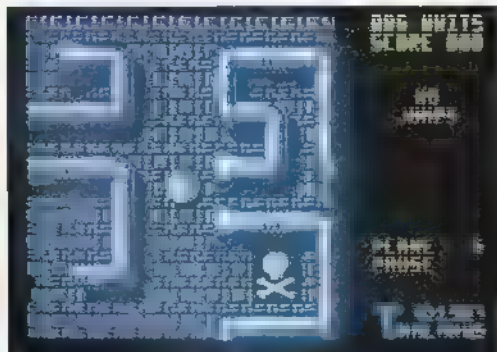
Für die Bewältigung der zehn Runden steht eine bestimmte Zeitspanne zur Verfügung. Im Kampf gegen die Uhr gilt es, in jedem Level das Ziel zu erreichen beziehungsweise erst einmal zu finden. Im Anschluß an jeden gemeisterten Level folgt eine Bonusrunde, die sich als eine Art »Sensio« entpuppt.

Jeder Level stellt Sie vor ein anderes Problem. Manche Runden sind einfache Geschicklichkeits-Tests, in denen die Kugel schnellstmöglich eine Anzahl blinkender Punkte des Spielfeldes berühren muß. Andere Levels wiederum bestehen aus logischen Puzzles. So zum Beispiel Runde acht: In einem Labyrinth sind vier Schüsse versteckt. Nur wenn Sie eine bestimmte Route zum Ziel nehmen, erreichen Sie es, bevor sich die Gänge auflösen.

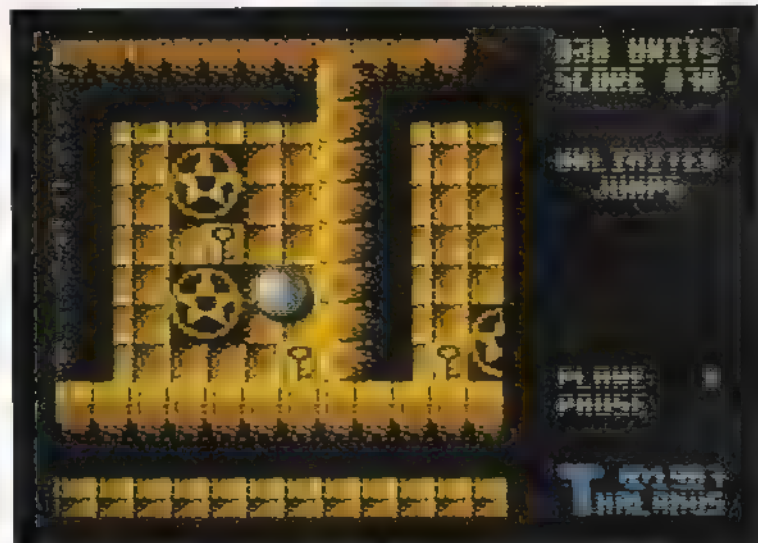
Weitere Levels präsentieren sich als mehr oder weniger umfangreiche Act-on-Adventures, wobei der Schwerpunkt eindeutig bei der Action liegt. Sie müssen Teleporter benutzen, sich vor saugenden Röhren in Acht nehmen, mit Aufzügen fahren, Totenköpfe vermeiden und Schlüssel einsammeln, die Türen öffnen.

(mg)

C 64
29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) * Thalamus



Vorsicht vor den saugenden Röhren (C 64)



Viele Schlüssel, viele Teleporter: Ohne Ausprobieren kommt man hier nicht weiter (C 64)



Super!

Stavros Fasoulas schlägt wieder zu. Daß seine Programmierkenntnisse überragend sind, kann man bei ihm fast schon voraussetzen. Die fantastisch gezeichnete und animierte Grafik hat mich tief beeindruckt. Wieviel Gripes in diesem

Programm steckt, ist erstaunlich. Punkt Nummer eins: Es spielt sich unwehrscheinlich gut. Man kann einfach nicht mehr aufhören. Das Ding macht süchtig. Punkt Nummer zwei: In jedem Level muß man andere Puzzles lösen. Und diese Puzzles haben es in sich. Punkt Nummer drei: Mir gefällt die Bonusrunde hervorragend. Es wurde zwar im Prinzip »nur« das gute alte Sensio etwas aufgepöppelt, aber es paßt zum Spiel wie die Faust auf das Auge. Wer viel Action gemischt mit Knobeleien mag, muß sich Quedex kaufen. Er wird es mit Sicherheit nicht bereuen.



Gut!

Wer nach »Sanxion« und »Delta« ein weiteres Ballerspiel von Stavros Fasoulas erwartete, wurde mit Quedex sehr überrascht. Dieser Geschicklichkeits-Mix hat ein ungewöhnliches Konzept und ist dabei recht benutzerfreundlich.

Wer Level 10 kennenlernen will, muß sich nicht durch alle anderen Spielstufen quälen, sondern wählt ihn einfach direkt an. Bei jedem neuen Durchgang werden Einzelheiten im Spiel per Zufall verändert. So ist es unmöglich durch Auswendiglernen das Programm im Schlaf zu meistern. Auch fortgeschrittenen Quedex-Spielern bleibt so eine Herausforderung.

Quedex ist kein gradliniges, simples Action-Spiel, sondern eine Fundgrube für den geduldrigen Spieler. Ein ungewöhnliches, aber fesselndes Programm.

Jack the Nipper II

[illegible]

C 64 (Schneider CPC MSX Spectrum)
39 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ Gremlin

Im Busch herrscht Ruhe, exotische Tiere dösen in der Sonne und Tarzan machi gerade ein Mittagsschläferchen. Doch die Ruhe täuscht. In der Ferne hört man das Ratschen von Windeln, dann schlägt etwas mit einem dumpfen Knall auf. Plötzlich ertönt ein triumphierender Schrei aus dem Urwald – »Jack the Nipper«, der Schrecken aller Eltern, Tanten und Verwandten, ist gelandet. Kaum den Windeln entwachsen, wurde er schon aus seiner Heimatstadt verbannt – wegen Bösartigkeit. Auf dem Weg ins Exil sprang er kurzerhand aus dem Flugzeug, wobei er seine Windeln als Fallschirm benutzte.

Manchmal muß er sich tatkräftig gegen die Einwohner der Insel durchsetzen. Aber dem liegen auf der ganzen Insel Gegenstände herum, mit denen sich viel Unfug anstellen läßt. Im Lauf des Spiels muß man herausfinden, wozu beispielsweise die Zwickeln, die Holzwürmer oder der Honig gut sind und sie richtig einsetzen. Wenn Jack einen Streich vollbracht hat, steigt sein »Bösmometer« um ein paar Einheiten.

»Jack the Nipper II – The Coconut Craplers« ist ein typisches Action-Adventure, in dem man sich viel auf Leitern, Lianen und Plattformen bewegt. (alt)



Der böse Windelmann in Action am Dschungel-Tempel

Anatol »Dieses ist der zweite Streich...«

Vom Himmel hoch, da kam er her Jack, der infantile Fliege! Ist wieder da. Das Nachfolge-Spiel ist um einiges besser als der erste Teil und spielt sich erstaunlich flott. Ein riesiges Spielfeld sorgt für Abwechslung und eine Menge Action. Viele Wege sind versteckt und müssen vom Spieler erst entdeckt werden. Die Grafik ist abwechslungsreich und bringt

die Deschungel-Atmosphäre
gür über: Das Programm bietet
spielerisch nichts Neues.
ist aber mit viel Witz gemacht.
Was ich schmerzlich vermis-
se, ist eine High-Score-Liste,
auf der man seine zweifelhaf-
ten Erfolge auch anderen prä-
sentieren kann. Wer das ver-
schmerzen kann, wird hier trotz
eines alten Spielprinzips gut
bedient.



Die besten und die neuesten Games für C64, ATARI XL/XE, ATARI STs, AMIGAs und PCs.
Alle zu sehr fairen Preisen - vergleichen Sie mal selbst!

Z.B. FÜR DEN D-ER:	DISK	Z.B. FÜR DEN AMIGA:		Z.B. FÜR DIE PC:	
AIRBORNE RANGER	61-	AMIGA KARATE	61-	ARKANOID	56-
ARMAGEDDON MAN	51-	CHESSMASTER 2000	78-	ARMED & DANGEROUS	99-
BISHAROCK	71-	DEFENDER OF CROWN	42-	DEUTSCHEN	69-
CH YEAGER ADV FLIGHTSIM	61-	GRAND SLAM TENNIS	49-	EPICS VON EPHYK	69-
DEFENDER OF CROWN	41-	THE KING OF THE CASTLES	62-	[SUMMER & WINTER GAMES, PISTOP 2]	21-
EARTH ORBIT STATION	58-	KING OF CHICAGO	61-	FUSSBALL MANAGER	76-
HUNT RED OCTOBER U-BOOT	52-	MOEBIUS	62-	GUILD OF THIEVES	62-
ITALY 1990	38-	TERRORPODS	62-	HUNT RED OCTOBER	72-
LEGACY OF ANCHENTS	55-	TWO ON TWO BASKETBALL	74-	JET - FLIGHT SIMULATOR III	136-
MARINO MANSION	41-			KINGS QUEST I+II+III	75-
MOEBIUS	55-	<u>Z.B. FÜR DEN ATARI ST:</u>		MUSIC CONSTRUCTION SET	59-
PLUNDERED HEARTS	69-	AIRBALL CONSTRUCT KIT	42-	NINE PRINCES IN AMBER	65-
PROJECT STEALTH FIGHTER	69-	BACKLASH	49-	NORD & BERT, INFOCOM	84-
SHOOT EM UP CONST SET	87-	BUBBLE BOBBLE	58-	ORBITOR	89-
SKATE OR DIE	57-	CHESSMASTER 2000 - STARK!	69-	PSI 5 TRADING COMPANY	56-
SUB BATTLE SIMULATOR	69-	DR. LIVINGSTONE	42-	SSI KAMPFGRUPPE	68-
SUPERSTAR ICE HOCKEY	64-	INFORMATIONAL WARRIOR	67-	STARFLIGHT	89-
SUPER SOCCER LINECKER	38-	PARADISE IN THE SKY	52-	SUB BATTLE SIMULATOR	69-
THUNDERCHOPPER	67-	SINDBRO, THRONE OF FALCON	61-	TAG TEAM WRESTLING	56-
TRACK & FIELD	39-	SPACE PORT	55-	THE PAVIN	76-
VERMEER	55-	SOLOMONS KEY	51-	TOP GUN	56-
WESTERN GAMES	38-	SSI ROADWAR 2000	52-	ULTIMA IV	88-
WORLD TOUR GOLF	39-	UNIVERSAL MILITARY SIMULATION	71-	WORLD TOUR GOLF	76-

FUNTASTIC ComputerWare®

D-8000 München 5 Müllerstrasse 44 Telefon 089-2609593 Mo-Fr, 10-17 Uhr
Fordern Sie noch heute die kostenlose Liste für Ihren Rechner an!
Versand schnellstens per Post und per Nachnahme.

Impact

Grafik	3.5	
Sound	6	
Power-Wertung	7.5	

Amiga (Atari ST)
49 Mark (Diskette) ★ Audiogenic

Kaum ein Monat vergeht ohne ein weiteres Spiel im »Breakout«-Arkanoid-Stil. Auch bei »Impact« geht es darum, mit einem Schläger einen Ball im Spiel zu halten und alle Steine abzuräumen um den nächsten Level zu erreichen. Insgesamt gibt es 128 bis der 80 davon sind fix und fertig, die anderen 48 kann man sich mit einem Editor selbst gestalten.

Beim Steineabräumen fällt manchmal ein gelber Bonus-Gegenstand zu Boden. Indem man diese Symbole sammelt, kann man verschiedene Extras aktivieren. Für jedes Extra brauchen Sie eine bestimmte Anzahl von Symbolen. Wenn genug gesammelt wurde, drückt man den rechten

Mausknopf zur Aktivierung. Die Auswirkungen der Extras sind sehr vielseitig. So kann die Geschwindigkeit des Balls gebremst werden, der Ball bleibt einige Sekunden auf dem Schläger kleben, zwei Zusatzbälle kommen ins Spiel, unsichtbare Steine werden sichtbar gemacht und der Schläger wird mit Schußkraft ausgerüstet, um Steine wegzuballen. Es gibt auch eine Bombe, mit der man alle Sprites vernichtet, die über das Spielfeld schweben und die Flugbahn des Balls beeinflussen. Der Schläger kann gar mit einer Rakete versehen werden. Das wertvollste Extra verleiht dem Ball ein Kraftfeld, mit dem er durch alle Steine geht, als seien sie aus Butter. (hl)

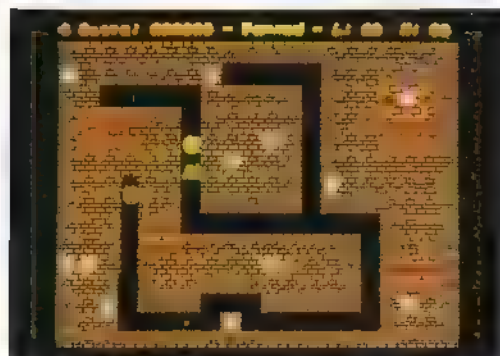


Ein »Breakout«-Clone mit taktischer Note (Amiga)

Heinrich »Rundum gelungen«

Impact ist der einzige Arkanoid-Nachzieher, der meiner Meinung nach dem Original das Wasser reichen kann. Clevere Extras, eine hervorragende Maussteuerung und der Level-Editor sorgen für Spielspaß. Die Grafik ist hübsch anzusehen und schön digitalisierte Sound-Effekte sind auch dabei. Für erfahrene Spieler gibt es ein Paßwort-System, mit dem man jeden zehnten Level auswählen kann. Solche Fein-

heiten garantieren eine lang anhaltende Spiel-Motivation. Obwohl ein Zwei-Spieler-Modus leider fehlt. Die Amiga- und ST-Versionen, die uns zum Test vorliegen, sind völlig identisch und können nur empfohlen werden. Falls man nicht gerade schon die ST-Version von Arkanoid besitzt, sollte man bei Impact zuschlagen. Es ist für mich eines der schönsten Geschicklichkeitsspiele der letzten Monate.



Ohne Kampf gibt's hier kein Schlamp (Amiga)

Martin: »Eintönige Soundorgel«

Eines muß man den Programmierern lassen. Der Sound, den man hört, wenn ein Stück Obst verspeist wird, ist einmalig. Auch die übrigen digitalisierten Klänge und Melodien sind anständig. Aber das Spielprinzip. Als allen Mr. Do-Fans sträuben sich mir beim Spielen von Dr. Fruit zeitweise die Haare. Es fehlen ziemlich viele Features des Vorbilds. Leider bleibt auch der Spiel-

witz auf der Strecke. Die Gegner laufen dermaßen beknackt durch den Garten, daß man meinen könnte, sie würden vom Zufallsgenerator gesteuert. Aus Dr. Fruit hätte bei sorgfältiger Programmierung ein tolles Spiel werden können. Doch leider wird einem die Spielfreude durch diverse Schnitzer vermiest, so daß auch der relativ niedrige Preis nicht mehr viel rettet. (mg)

Dr. Fruit

Grafik	3.5	
Sound	6	
Power-Wertung	3.5	

Amiga
39 Mark (Diskette) ★ Softgang

Nachdem Dr. Falken die ganze Nacht glittige Dämpfe einatmete, erwachte er in der Gestalt einer Erdbeere wieder. Von nun an muß der verwandelte Professor in seinem großen Garten voller Gefahren sein Leben verteidigen. Soweit die seitliche Hintergrundgeschichte von »Dr. Fruit«.

In Wirklichkeit präsentiert sich Dr. Fruit als eine abgemagerte Version des Spielautomaten »Mr. Do«, der vor einigen Jahren sehr beliebt war. Sie mampfen sich als Erdbeere durch diverse Labyrinth, die eckere Früchte wie Bananen oder Kirschen als Nahrung für Sie bieten. Auch wenn das Obst von Runde zu Runde ein anderes ist, unfreundliche

Zeitgenossen, die Ihnen das Leben schwer machen, finden sich in jedem Level. Diese bewegen sich ausschließlich auf den von ihnen bereits freigegebenen Pfaden. Wenn Sie von einem Gegner verfolgt werden, sollten Sie schnellstmöglichst den nächsten Felsen ausmachen. Wird die Erde unter dem Gestein beseitigt, fällt es herunter und landet vielleicht genau auf dem Kopf des Verfolgers. Da Ihre Feinde allerdings meistens sehr unlogisch kreuz und quer durch den Garten laufen, dürfte diese Methode nur manchmal von Erfolg gekrönt sein. Zum Glück können Sie Ihre Gegner auch per Schuß ausschalten. Wenn das Obst verspeist ist, erreicht man den nächsten Level. (mg)

Street Sports Basketball

In diesem Programm wird so lange Basketball gespielt, bis die Turnschuhe qualmen.

In «Street Sports Baseball» haben zehn sportbegeisterte Kids schon einen heißen Schläger geschwungen. Jetzt haben sie einen neuen Lieblingssport: Basketball.

In der Stadt gibt es vier verschiedene Plätze, auf denen man ungestört Basketball spielen kann, ohne daß man von einem übergelaunten Hausmeister vertrieben wird: die Schule, ein Hinterhof, die Vorstadt und ein Parkplatz.

Jeder hat so seine Vor- und Nachteile. Der Parkplatz ist zwar direkt neben einer Hot-dog-Bude, aber der Boden ist mit einem riesigen Ölfleck verdreckt. Hier haben sich einige Spieler beim Hinfallen schon üble Schürfwunden zugezogen. Ähnlich rutschig ist es im Hinterhof. Im Vorhof kann man gut spielen, wenn nicht immer dieser verfluchte Bürgersteig wäre. Er hat eine so hohe Kante, daß der Ball beim Dribbeln schnell wegsprünge. Problemlos kann man eigentlich nur in der Schule spielen.

Sie können gegen den Computer antreten, der drei Schwierigkeitsstufen zu bieten hat. Aber auch an einen Zwei-Spieler-Modus wurde gedacht. Wenn Sie sich für einen Gegner und einen Platz entscheiden haben, stellen Sie Ihr Team zusammen. Mit einem Münzwurf wird festgelegt, wer zuerst dran ist. Danach wird abwechselnd gewählt. Eine Mannschaft besteht aus nur

zwei Feldspielern. Man sollte weise unter den zehn Kids wählen, wenn man gegen den Gegner nicht untergehen will. Jeder Spieler hat seinen ein-



Auf dem Court geht's gleich rund (C 64)

genen Stil und seine eigenen Fähigkeiten. Ein Beispiel: Ralph kann sehr schnell laufen, wirft aber schlecht, weil ihm seine Mütze immer über die Augen rutscht. Wenn Sie Ihr Team aufnehmen brauchen Sie also einen guten Werfer. Sie müssen Stärken und Schwächen der einzelnen Spieler gut kombinieren können und hoffen, daß der Gegner Ihnen nicht den Lieblingspieler wegschnappt.

Dann geht's auch fast schon los. Sie müssen nur noch festlegen, wie viele Körbe zum Sieg benötigt werden. Jeder

abzublöcken und stößt dabei einen Teamkollegen um. Dieser sitzt dann am Boden und schüttelt verständnislos den Kopf. Das erinnert mich lebhaft an meinen Sportunterricht.

Technisch ist das Programm sehr solide. Die Steuerung ist einfach und reagiert gut auf den Spieler. Mit ein wenig Übung kann man sogar den Ball von einer Wand abprallen lassen und ihn so dem Teamkollegen zuspielen. Das verwirrt den Gegenspieler restlos.

Schade ist nur, daß der Computergegner ziemlich leicht zu schlagen ist. Mit etwas Glück und einem guten Team ist man fast unbesiegt.

Grafik	7,5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sound	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Power-Wertung	7,5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

C64 (Apple II, MS-DOS)
29 Mark (Kassette), 39 bis 79 Mark (Diskette)

kann jederzeit auf ein anderes Team-Mitglied wechseln. Wenn eine Spielfigur in den Ballbesitz kommt, dribbelt sie automatisch und braucht nur noch auf den gegnerischen Korb gesteuert zu werden. Wenn man am gegnerischen Korb angekommen ist, drückt man den Joystick in Richtung Korb und dann auf den Feuerknopf.

Natürlich versucht die andere Mannschaft, Ihnen den Ball so schnell wie möglich wegzuschnappen. Wenn man einem gegnerischen Feldspieler den Ball wegnimmt will, geht man einfach frontal auf ihn zu und versucht, ihn beim Laufen zu

Man kann nur bestimmen, in welche Richtung sie laufen und wo sie den Ball hinwerfen. Technische Feinheiten, wie den optimalen Wurf oder das Stehlen des Balles nimmt das Programm automatisch vor. Verwirrend ist manchmal auch das Wechseln der Figur mit Druck auf den Feuerknopf. Damit spielt sich Street Sports Basketball recht einfach, aber Joystick-Techniker können sich nicht genügend ausleben. Bei «Two-on-Two-Basketball» von Activision ist meiner Ansicht nach die Steuerung intelligenter gelöst. Trotzdem ist Street Sports Basketball eine der schönsten Mannschaftssport-Simulationen, die es derzeit gibt. Gerade die tolle Grafik entschädigt für kleinere spielerische Mängel und den nicht so tollen Sound.

Von diesem Team habe ich mir eigentlich die Super-Basketball-Simulation erwartet. Epyx hat sich auf dem Gebiet der Sportsimulationen sehr guten Namen gemacht und Programmierer Andrew Spencer ist allen C64-Besitzern durch sein «International Soccer» bekannt. Street Sports Basketball ist dann auch sehr gut geworden, doch völlig vom Hocker reißt es mich nicht. Die Steuerung der Spielfiguren ist sehr eingeschränkt.

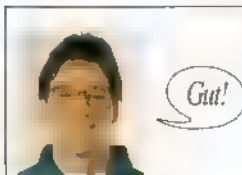
Treffer zählt zwei Punkte. Normalerweise braucht man zwanzig zum Sieg, man kann aber auch einen beliebigen Wert zwischen zwei und 100 Punkten einstellen. Gespielt wird nach den originalen Basketballregeln. Wer unbedingt einen Gegenspieler freundschaftlich reppen will, kann das gerne tun. Er riskiert aber meistens, selber auf die Nase zu fallen.

Der Spieler steuert das Sprite in dem hellen Draß. Er

stören. Mit etwas Glück bekommt man dann den Ball und kann gleich den gegnerischen Korb stürmen.

Programmiert wurde «Street Sports Basketball» von Andrew Spencer, der schon den Sportspiel-Klassiker «International Soccer» geschrieben hat. Wir testeten die C64-Diskettenversion. Inwieweit die Kassetten-Umsetzung abgespeckt sein wird, konnten wir nicht in Erfahrung bringen.

(ai)



In Street Sports Basketball sind erstaunlich viele Details versteckt. Vor allem die Sprites sind herrlich animiert. Hin und wieder machen die Figuren Kopfbewegungen, als wollten sie sich etwas zurecht. Oder es entstehen vor dem Korb Szenen, die ausgesprochen realistisch sind. Ein Spieler wirft, der andere versucht den Ba-

Track and Field

Grafik	4,5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sound	3,5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Power-Wertung	4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

C 64

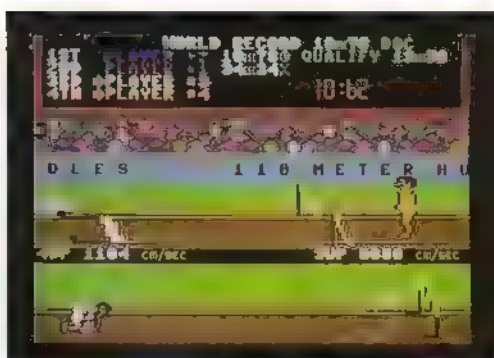
29 Mark (Kassette), 45 Mark (Diskette) * Konami

Track & Field war der erste Spielautomat, der auf dem Joystickrütel-Prinzip (erdacht von David Crane für »Decathlon« von Activision) aufbaute. Reichlich verspätet ist nun eine Computer-Umsetzung erschienen.

Sechs Disziplinen gilt es zu meistern. Wer die Qualifikation für die nächste Runde nicht schafft, scheitert aus. Den Anfang macht der 100-Meter-Lauf. Je schneller der Joystick im Links-Rechts-Rhythmus bewegt wird, desto besser für die Zeit. In der nächsten Sportart, dem Weitsprung, wird nach demselben Prinzip Tempo gemacht. Per Feuerknopf bestimmt man Absprungpunkt und Winkel. Je länger der Knopf gedrückt bleibt, desto größer der Winkel. Das an-

schließende Speerwerfen läuft technisch genauso ab. Disziplin Nummer 4 ist der 110-Meter-Hürdenlauf. Der einzige Unterschied zum 100-Meter-Lauf besteht darin, daß man zum Überspringen der Hürden zusätzlich den Feuerknopf einsetzen muß. Beim Hammerwerfen und dem Hochsprung entscheidet der gekonnte Einsatz des Feuerknopfes über Weite beziehungsweise Höhe.

Bis zu vier Spieler können teilnehmen. Wenn alle sechs Sportarten erfolgreich absolviert sind, geht es mit härteren Qualifikationsleistungen wieder von vorne los. Leider ist Track & Field nicht ganz fehlerfrei. Wenn man zum Beispiel den Speer weiter als 100 Meter wirft, werden trotzdem nur 99 Meter angezeigt. (mg)



Nach 110 Metern und vielen Hürden endlich im Ziel (C 64)

Martin: »Verspäteter Joystick-Killer«

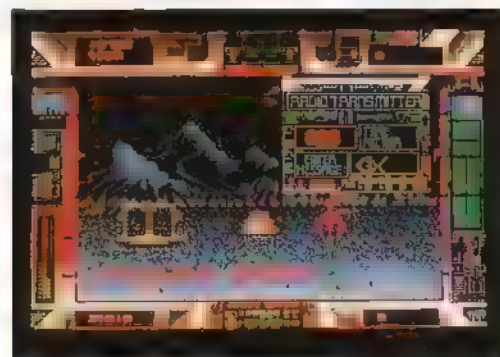
Ich wußte gar nicht, welche ein begnadeter Sportler ich bin. 6,00 Sekunden auf 100 Meter oder 11,48 Meter im Weitsprung sind doch tolle Leistungen. Wie man anhand dieser Zahlen sieht, sind die erzielten Ergebnisse bei Track & Field absolut unrealistisch.

Die Animation des Wettkämpfers ist recht ordentlich, auch das Scrolling ist o.k. Leider bietet die Grafik ansonsten

magere Durchschnittskosten. Warum man so ein veraltetes Spiel zu diesem Preis heute noch veröffentlicht, zudem sein besserer Nachfolger »Hyper Sports« schon längst als Computer-Umsetzung zu haben ist, weiß wohl nur der Hersteller. Alles in allem kein herausragendes Spiel, obwohl man ihm einen gewissen Unterhaltungswert nicht absprechen kann.

Amiga (Atari ST)

79 Mark (Diskette) * Psychosis



Ein Terrorpod fährt in der Ferne (Amiga)

Anatol: »Spritzenklasse«

Schön, daß es noch Spiele wie »Terrorpods« gibt. Gute Ideen und eine tolle Ausführung sind in der Computerbranche leider rar geworden. Vor allem die Grafik ist exzellent. Immerhin sind auch einige Motive nach Vorlagen des bekannten Grafikers Roger Dean gezeichnet. Die Sound-

Effekte sind zwar spärlich, aber gut. Zum Spielerisch gleich eine Warnung: Terrorpods kann man nicht »maßen so« spielen. Da muß man einiges überlegen und rumübeln, bis man einen Terrorpod am Wickel hat. Wer aber vor einem spannenden Stunden-Match nicht zurückschreckt, wird vollauf begeistert sein.

Terrorpods

Grafik	7,5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sound	4,5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Power-Wertung	8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Es gibt sicher gemütlichere Planeten als Colian, aber keine, die so viele Bodenschätze hat. Sie werden in einem komplizierten Netzwerk von Fabriken abgebaut. Wo man solche praktischen Dinge findet, kann der Ärger ja nicht mehr weit entfernt sein. Ohne Warnung erscheint ein imperiales Schiff und schwenkt in den Orbit ein. Seitdem ist auf dem ehemals friedlichen Planeten die Hölle los. Spieler plündern die Fabriken und Terrorpods, die schlimmsten Kampfmaschinen der Galaxis, verwüsten sie anschließend. Außerdem feuert das Mutterschiff alle Nase lang Raketen ab. Es gibt eine Möglichkeit, das alles zu stoppen: sie basten einen Terrorpod zu bauen und damit das gegnerische Mutterschiff anzugreifen. Jetzt sitzen Sie mutterselenaallos in ei-

nem strategischen Verteidigungsfahrzeug und sollen die Eindringlinge abwehren. Dazu brauchen Sie die Rohstoffe von den Kolonien. Zum Handeln mit den Kolonien kann man einen Drover aussuchen. Der Drover ist ein kleiner, wendiger Wagen, der unabhängig vom Ihrem Fahrzeug agieren kann. Jede Kolonie hat ihre eigenen Preise für die Mineralien. Jede Bewegung, jeder Schuß und jedes Wiederaufbauen einer zerstörten Anlage kostet Sie was. Also stehen Sie auch noch unter Zeitdruck, wenn Sie nichts verschwenden wollen. Aber neben diesen Aufgaben darf man nie das eigentliche Ziel vergessen: einen Terrorpod zu bauen. Handeln Sie also schnell, überlegt und verschwenden Sie vor allem keine wertvollen Rohstoffe.

(al)

RYGAR

LET'S FIGHT!!

Aus der unendlichen Tiefe der Zeit kommt ein legendärer Herrscher, um sich mit Euch zu messen.

Die Diffusion ist ein wesentlicher Faktor für die Stoffeinstellung im

1990

Reise- und Reisebüro Glöttner, telefonische Beratung, Auskünfte, Reiseplaner, Monien, Kreuzfahrten der Finestaria und des Bodens ... Internet nur der telefonische Frage beantwortet. Preis: 10,00 €

CEM 4/123 SPECTRUM SCHNEIDER



www.elsevier.com/locate/jmb

21

U.S.
GOLD



Brian Clough's

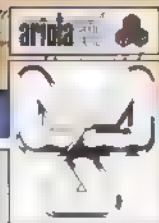
FUSSBALL MANAGER

DIE PERFEKTE KOMBINATION ZWISCHEN COMPUTER
UND BREITSPIEL

Legen Sie Ihre Karten
auf den Tisch.
Testen Sie Ihre Führungs-
qualitäten auf dem
Bildschirm.



Jetzt geht's rund ums Leder!
Die ganze Familie kann mit-
machen — je mehr Leute, des-
to besser. Eine ganze Fuß-
ballsaison muß gemanagt
werden. Mit allem Drum
und Dran. Da kriegt jeder
den richtigen Kick!



CDS Software LTD

**KOMPLETT IN DEUTSCH —
AUCH AUF DEM BILDSCHIRM**

Gewinnspiele enthalten keine deutschen Auszeichnungen

Commodore • Schneider • Atari • Atari ST • Amiga • IBM

Jinxter

Grüne Magie, verzwickte Puzzles, geheimnisvolle Talismane, 30 wunderschöne Bilder, lebensgefährliche Situationen und alles Glück einer ganzen Welt: Das dritte Magnetic-Scrolls-Adventure ist da.

Schwarze Magie, die gefährlichste und böseste Form der Zauberei, beherrschte vor einigen tausend Jahren das Land Aquitania. Die schwarzen Hexen hatten alle Macht, die sie sich wünschen konnten, und gingen skrupellos mit ihren magischen Kräften um. Doch ein

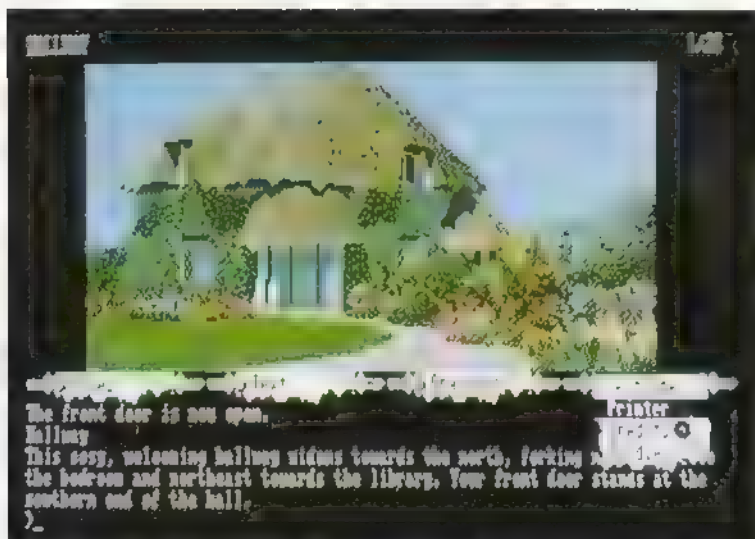
Streiche spielen und jemanden tödlich erschrecken aber nicht verletzen oder töten.

Als Turani starb, rief er mit seinem letzten Zauber die Wächter herbei, göttliche Wesen aus einer anderen Dimension, damit sie stets ein Auge auf das Wohl Aquitanias und auf das Armband haben.



Das Spiel beginnt in einem harmlosen Omnibus

(Atari ST)



Das Haus ihres Freundes Xam erweist sich als geheimnisvoller Ort

(Atari ST)

Zauberer namens Turani sagte der schwarzen Magie den Kampf an. Er schuf ein magisches Armband, verziert mit fünf Talismanen. Dieses Armband ist ein Sender für Glück. So lange das Armband unbeschädigt bleibt, hat jeder Bewohner Aquitanias soviel Glück wie er will. Es gibt keine Unfälle und keine Mißgeschicke (allerdings auch keine Glücksspiele).

Das unendlich große Glück der Aquitanier neutralisiert die schwarze Magie nur unvollständig. Die bösen, gefährlichen Teile der schwarzen Magie werden herausgefiltert, so daß nur noch grüne Magie übrig bleibt. Die grüne Magie läßt sich als frische Magie bezeichnen. Mit ihr kann man

Mit vielen Tricks überredet die machthungrige Hexe Jannedor einige Bewohner Aquitanias, die fünf Talismane vom Armband zu entfernen und zu verstecken. Nach und nach geht Aquitania das Glück aus. Bald schon wird es kein Glück mehr geben und Jannedor wird wieder über die volle Macht der schwarzen Magie verfügen.

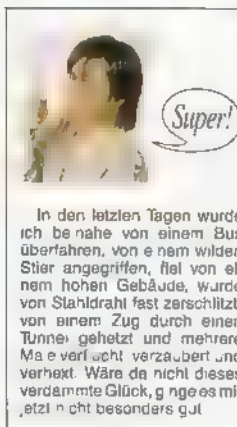
Gerade, als auch bei Ihnen das Glück versagt und Sie nahe von einem Omnibus überfahren werden, taucht einer der Wächter aus der anderen Dimension auf. Er erteilt Ihnen den Auftrag, die fünf Talismane wieder aufzutreiben und so die Hexen wieder unter Kontrolle zu bringen. Die grünen Hexen sind für Sie sehr gefähr-

lich, weil sie äußerlich nicht von normalen Menschen zu unterscheiden sind. Jeder Mensch, dem Sie begegnen, egal ob Mann oder Frau, kann eine grüne Hexe sein.

Anhaltspunkte, wo die fünf Talismane sind und wie Sie an sie herankommen können, gibt es keine. In einem Punkt kann Ihnen der Wächter aber helfen. Sie erhalten alles Glück, das es noch in Aquitania gibt, um Sie gegen Unfälle und Attacken der grünen Hexen zu schützen.

„Jinxter“, übersetzt etwa „Unglücksbringer“, aber auch „Albernheiten“, ist das dritte Adventure vom englischen Team Magnetic Scrolls, das schon „The Pawn“ und „Guild of Thieves“ programmiert hat.

Jinxter ist von der Handlung her ein typisches Fantasy-Adventure mit viel Zauberei. Allerdings hat Jinxter einige ungewöhnliche Wendungen. Da ist zum Beispiel die Sache mit dem Glück. Sie können in dem



In den letzten Tagen wurde ich beinahe von einem Bus überfahren, von einem wilden Stier angegriffen, fiel von einem hohen Gebäude, wurde von Stahldraht fest zerschlitzt, von einem Zug durch einen Tunnel gehetzt und mehrere Male verflucht, verzaubert und verhext. Wäre da nicht dieses verdammte Glück, ginge es mir jetzt nicht besonders gut.

Jinxter läßt sich auch von Anfängern einwandfrei spielen, da viele Puzzles eine einfache Lösung haben. Allerdings ist mir der Haken an der Sache noch nicht ganz klar. Wenn es für manche Probleme zwei Lösungen gibt, dann muß die einfache doch irgendwelche Nachteile haben, oder?

Die Story und die Puzzles sind absolute Spitzenklasse, die Texte machen Spaß zu lesen, auch wenn das verwendete Englisch meist etwas schwer verständlich ist. Jinxter ist eine tolle Mischung aus handfestem Grusel, befreiendem Lachen, packender Story, witzigen Charakteren und logischen Puzzles – einfach ein Spitzen-Adventure.

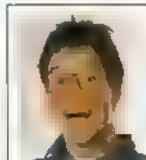
Spiel nicht sterben, solange Sie Glück haben. Da Sie jede gefährliche Situation überleben, können Sie viele logische Puzzles im Ha-Ruck-Verfahren lösen. Ein Beispiel: Um an einem Stier vorbeizukommen, können Sie einfach ein rotes Tuch schwenken. Der Stier wird auf Sie losgehen, Sie werden aber durch einen unglaublichen Glücksfall im letzten Augenblick gerettet.

Die knapp 30 Grafiken in Jinxter stammen von vier ver-

schiedenen Grafikern, deswegen findet man hier sehr unterschiedliche Zeichenstile. Bei der Auswahl der Bildschirm-Fotos haben wir versucht, die verschiedenen Stilrichtungen zu zeigen. Dazu noch ein wichtiger Hinweis: Uns stand eine Spezial-Version zur Verfügung, bei der wir jedes Bild per Befehl ansehen konnten. Deswegen kann es sein, daß auf unseren Fotos der Text nicht mit dem gezeigten Bild übereinstimmt. (bs)

Grafik	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sound	0										
Power-Wertung	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Atari ST (Amiga, Apple II, Atari XL/XE, C64, C128, Joyce, Macintosh, MS-DOS, Schneider CPC 6128)
59 bis 79 Mark (Diskette) * Magnetic Scrolls/Rainbird



Super!

Allen als Die-Show wäre Jinxter schon sein Geld wert. Die Grafiken sind atemberaubend schön. Mir gefallen Xams Haus und das Schloß besonders gut, die beiden würde ich gerne als Poster haben. Aber nicht nur die Grafiken sind Spitzenklasse.

Den Parser habe ich unter Druck gesetzt und auf Schwachstellen getestet. Er spuckte eigentlich immer eine verständliche und logische Antwort aus. Auch in den ver-

zwicktesten Lagen gibt es keine Probleme, sich dem Computer verständlich zu machen. Sie sollten übrigens alles in den Räumen genau betrachten (mit dem Examine-Befehl), denn manchmal sieht man Gegenstände erst, wenn man andere genauer untersucht.

Die Texte sind zwar schwer zu lesen (also nichts für blutige Englisch-Anfänger), aber sehr stimmungsvoll und ausführlich. Als alter Adventure-Spieler sind mir natürlich die verschiedenen Ansätze (beispielsweise auf "Hitchhiker's Guide to the Galaxy") nicht entgangen, und ich habe herzlich darüber gelacht.

Technisch ist "Jinxter" praktisch perfekt und auch die Handlung ist unheimlich gut. Dieses Adventure muß unbedingt in meine Sammlung!



Im "Büro" von Jannedor, der grünen Hexe

Gnome Ranger

Grafik	4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sound	0										
Power-Wertung	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Atari ST (Amiga, Apple II, Atari XL/XE, C64, Macintosh, MS-DOS, MSX, Schneider CPC, Spectrum)
49 Mark (Kassette), 69 Mark (Diskette) * Level 9

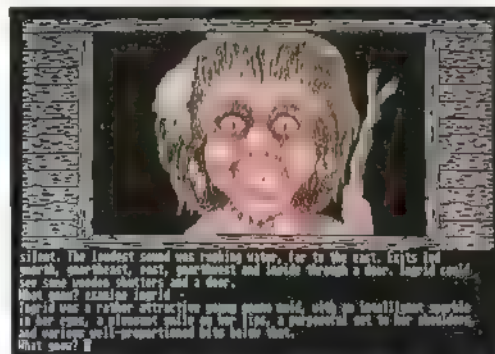
Ingrid ist ein schönes Mädchen. Sie ist dreißig Zentimeter groß, hat ein verbeultes Gesicht, einen unförmigen Körperbau, einen buschigen Damenbart und vier zu große Füße. Das macht sie sehr attraktiv - zumindest für einen Gnom. Trotzdem hat Ingrid Probleme.

Se hat sich den Zorn ihrer Familie zugezogen, indem sie ihren Vater zu einer Schlaraffenkur überreden wollte. Zu guter Letzt fiel sie mit ihrer Quengel in ihren Leuten derart auf den Wecker, daß sie einfach wegzauberten.

Se kam in ein Land mit bösen Hexen, zwischigen Zentauren und gefährlichen Adlern. Und hier springen Sie ein

und übernehmen Ingrids Rolle, um sie wieder nach Hause zu bringen. Um möglicherweise Gnommen-Atmosphäre zu bringen, hat Level 9 das Adventure ins Gnomische übersetzt. Vor jedes »N« am Anfang eines Wortes wird ein »G« gesetzt. Gnomalerweise geht man gnicht gnach Gnorden. Alles klar?

Der Parser bietet einigen Komfort. So kann man mit »go to« an einen bestimmten Ort gehen und mit »RAM Save« einen Schnappschuß von der gegenwärtigen Position machen. Man kann und sollte viel mit den Personen im Spiel reden und sie nach allen Dingen befragen, wenn man zum Ziel kommen will. (al)



Ein bildhübsches Gnomenmädchen auf Abenteuerreisen

Anatol: »Gnaja...«

»Gnome Ranger« erinnert mich sehr an »Knight Orc«. Die das mit der Gnomen-Dame ist nicht allzu weit von der Geschichte des Orks entfernt. Es ist schwer zu sagen, wo da der Nachfolger aufhört und wo der Abklatsch beginnt.

Die digitalisierten Bilder sind seit »Knight Orc« auch nicht schöner geworden. Es wäre wohl besser, sich einen Grafiker zuzulegen, der die Motive zeichnet. Auch der Parser wur-

de nicht wesentlich verbessert. Trotzdem ist er durchaus zufriedenstellend und sticht einige andere aus, die auf dem Adventure-Sektor zu finden sind.

Probleme hatte ich mit den Puzzles im Spiel. Sie sind nicht immer sehr logisch und überstrapazieren die Phantasie des Spielers. Wer aber schon an »Knight Orc« Spaß hatte, wird auch Ingrids Abenteuer reizvoll finden.

Dirt Run™

START



SEGA



BMX Simulator

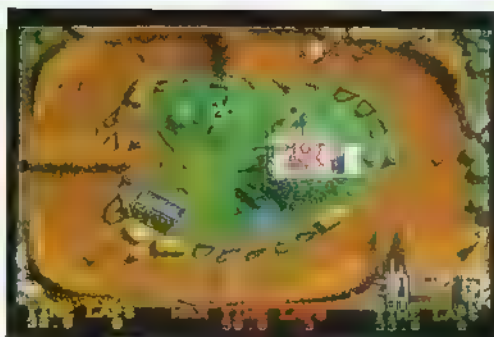
Grafik	7.5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Sound	5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Power-Wertung	6.5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Amiga (Atari XL/XE/ST, C64, MS-DOS, Schneider CPC, Spectrum)
10 Mark (Kassette), zirka 30 Mark (Diskette) ★ Code Masters
Bereits getestet in Happy-Computer 12/86 (C64)

Zwei Fahrräder und sieben Rennstrecken das kann doch nur der »BMX-Simulator« sein. Vor gut einem Jahr wurde dieses Rennspiel erstmals veröffentlicht. Allein in England haben sich die 8-Bit-Versionen seitdem über 100.000-mal verkauft. Von der brandneuen Amiga-Version erreichte uns rechtzeitig zum Redaktionsschluß ein Testmuster. Die Grafik wurde ganz schön aufgedoppelt, doch das Spielprinzip ist gleichgeblieben. Zwei Spieler (oder ein Spieler und ein Computer-Fahrer) strampeln gleichzeitig über sieben BMX-Strecken. Je schneller man ins Ziel kommt, desto mehr Punkte werden ver-

geben. Außerdem muß ein Zeitlimit mit unterboten werden, sonst heißt's »Game Over«. Am tückischsten sind Kollisionen mit Hindernissen oder dem Mitfahrer, die viel Zeit kosten. Durch Feuerknopfdruck beschleunigt das eigene Fahrrad, durch Joystickbewegungen nach links und rechts wird gelenkt. Das Geschehen sieht man von oben aus der Vogelperspektive.

Wer sich das Rennen noch einmal ansehen will, kann per Tastendruck eine Wiederholung auf den Bildschirm bringen, die dann mit normaler oder halber Geschwindigkeit abläuft. »Sportschau« ist nichts dagegen (hl)



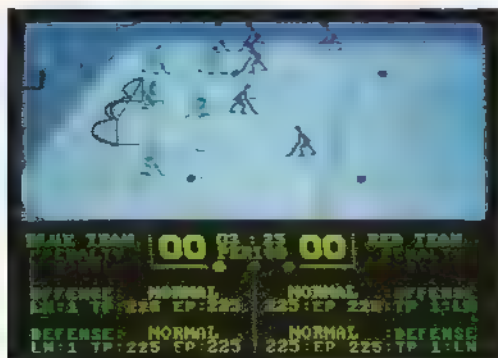
Matsch-Rennen auf zwei Rädern (Amiga)

Heinrich: »Lohnende Umsetzung«

Unter den Billigspielen, die in letzter Zeit für den Amiga erschienen, befanden sich neben diversen Katastrophen auch einige echte Leichterke. BMX-Simulator gehört eindeutig zur letzteren Kategorie. Vor allem bei der Grafik hat man sich viel Mühe gegeben und die ohnehin gut gezeichneten Strecken sehr farbenfroh gestaltet. Ein paar kernige Takte mit flotter Digi-Musik dürfen auch nicht fehlen.

Beim Spielprinzip hätte ich mir ein paar kleine Verbesserungen gewünscht. Aber auch so ist die Amiga-Version ein unterhaltsames und recht preisgünstiges Vergnügen, wenn man einen Mitspieler parat hat. Gegen den Computer zu spielen ist nicht leicht und läßt die Wettkampfatmosphäre etwas vermissen. Doch als Rennspiel ist BMX-Simulator zu diesem tollen Preis auf dem Amiga fast konkurrenzlos.

Superstar Ice Hockey



Heißes Match auf kaltem Eis (MS-DOS)

Grafik	7.5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Sound	4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Power-Wertung	8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

MS-DOS (C64)
59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Mindscape/Databyte
Bereits getestet in Happy-Computer 8/87 (C64)

Die prickelnde Atmosphäre der Eishockey-Bundesliga können Sie jetzt auch mit Ihrem PC erleben. »Superstar Ice Hockey« erliefte bereits auf dem C64 gute Kritiken. Die MS-DOS-Version läuft auf PCs, die entweder mit einer CGA- oder EGA-Grafikkarte ausgerüstet sind.

Sie fällen zum einen taktische Entscheidungen, greifen aber auch als Mitglied Ihres Teams aktiv ins Spielgeschehen ein. Ihre Mannschaft spielt zusammen mit vier anderen in einer Liga und muß nach dem Ende der Gruppenspiele einen der ersten beiden Plätze erreichen, um nicht auszuschneiden. Im Pokal-System wird dann die Meisterschaft ausge-

spielt. Nach jeder Partie wird Ihr Spielstand automatisch auf Diskette gespeichert.

Achten Sie auf die richtige Aufstellung, werben Sie neue Spieler an oder schicken Sie Ihre Jungs ins Trainingslager. Bevor der Kampf um die Punkte losgeht, wäre ein Trainingspiel gegen den Computer oder einen zweiten Spieler nicht schlecht. Während der Eishockey-Partien steuern Sie den Mittelstürmer Ihrer Mannschaft. Auf Wunsch dürfen Sie auch die Positionen von Torwart und Trainer übernehmen. Letzterer entscheidet während eines Spiels, welche Reihen eingesetzt werden und ob eher offensiv oder defensiv gespielt wird. (h)

Heinrich: »Ein eiskaltes Vergnügen«

Ich hatte so meine Zweifel ob die Umsetzung der hervorragenden C64-Version geingen würde. Doch die PC-Adaption hat mich angenehm überrascht. Spielerisch ist sie mit dem Original identisch und auch die Grafik braucht sich nicht zu verstecken. Das Spiel fi-

guren sind flott animiert, lediglich auf sanftes Scrolling muß man verzichten. Der Bildschirm wird dafür schnell gewechselt.

Mit der Tastatur spielt sich Superstar Ice Hockey sehr schwer, wohl dem, der einen Analog-Joystick benutzt.

Solomon's Key

[illegible]

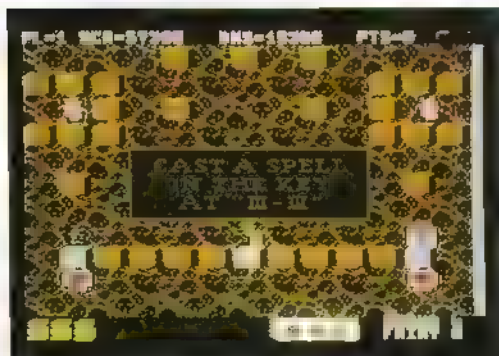
C64 (Atari ST, Schneider CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) * U.S. Gold
Bereits getestet in: Happy-Computer 11/87 (CPC)

Die Schatzkammern des König Solomon bergen unvorstellbare Reichtümer, die nur darauf warten, von einem Abenteurer aufgesammelt zu werden. «Feine Sachen» haben Sie sich gedacht und den ersten der 20 Räume betreten. Es gibt keinen Weg zurück und jeweils nur einen Ausgang in die nächste Kammer, den man durch das Aufschließen eines Schlüssels öffnen muß. Am schlimmsten ist die Entdeckung, daß es in Solomons Gemäuer nur so von Monstern wimmelt.

In »Solomon's Key« hat Ihre Spielfigur zum Glück eine nützliche Fähigkeit: Durch Feuerknopfdruck kann das Männlein Felsen verschwin-

den lassen oder herbeizubarn. Hinter vielen Felsen verbergen sich Schätze oder ein Feuerball, der durch Druck auf die Commodore-Taste zur Monsterbekämpfung eingesetzt wird.

Solomon's Key ist kein simples Geschicklichkeits-Spiel. Man muß sich in jedem Bild den Weg zum Ziel selber bauen, indem man Felsen möglichst geschickt plaziert, um Monstern den Weg abzuschneiden. Man kann das Spielprinzip durchaus mit »Boulder Dash« vergleichen. Solomon's Key scheint ähnliche Qua-
(h)



Stärke Schatzkarte In Solomons Gruft: »Solomon's Key« (C.64)

Heinrich: „Super Spielprinzip“

Die Schneider CPC-Version von Solomon's Key hatte mir schon sehr gut gefallen, und die C64-Version spielt sich noch eine Spur besser. Alle Sprites bewegen sich hier schneller was das ganze Spieltempo angenehm beschleunigt. Dafür ist die Grafik nicht so schön bunt geworden wie bei der CPC-Version.

Das Spielprinzip ist gleich geblieben und meiner Me-

nung nachschlicht und einfach Klasse. Solomon's Key ist eines der wenigen originellen Geschicklichkeits-Spiele, was vor allem der strategischen Note zu verdanken ist. Wer beim Joystickschwingen gerne an biblischen was zum Denken haben will, wird von Solomon's Key hingerissen sein. Was mir jetzt noch zum Glück fehlt, ist die angekündigte ST-Umsetzung.

Bubble Bobble

Graphik	B									
Sound	F									
Power-Wertung	B									

**Abart ST (C 64, Schneider CPC, Spectrum)
29 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Firebird
Bereits getestet in: Happy-Computer 10/87 (C 64)**



Zwei Saurier im Blasen-Rausch (Atari ST)

Boris: »Optimal«

Bubble Bobble ist ein Action-/Geschicklichkeitsspiel, das auf den ersten Blick nicht viel hergibt, nach kurzem Spielen aber süchtig macht. Schuld sind die vielen versteckten Extras, die dem Spiel stets neue Varianten geben. Die Atari ST Version ist wohl die optimale Umsetzung des Bubble Bobble-Automaten. Guter Sound, tolle, detaillierte

Grafik und alle Extras der Spielhien-Version haben mich begeistert. Dank der schönen Grafik spielt sich die ST Version besser als die 8-Bit-Versionen denn Monster und Extras sind viel schneller zu erkennen. Besonders toll finde ich auch daß zwei Saurier gleichzeitig spielen können. Ob im Teamwork oder gegeneinander, das Spiel zu zweit macht am meisten Spaß.

Dürfen wir Ihnen Bub und Bob, die beiden niedlichen Saurier von nebenan, vorstellen? Die beiden wollen die 100 Monster-Höhle anbereisen, obwohl es dort von Monstern nur so wimmelt. Die beiden sind sich ihrer Sache aber sehr sicher, denn die Höhlen liegen unter Wasser. Und jedermann weiß, dass kleine Saurier riesige Luftblasen spucken können! In diesen Blasen lässt sich beinahe jedes Monster einfangen. Wenn die beiden dann die Luftblase wieder platzen lassen, verwandelt sich das Monster in Obst oder einen Bonus-Gegegenstand, für den es mehr Punkte gibt!

Haben die beiden in einer Höhle alle Monster beseitigt.

geht es in den nächsten Level. Jede Höhe ist ein verschachteltes Gebilde aus Plattformen, auf denen Bub und Bob hochhüpfen.

Ein wichtiger Aspekt des Spiels sind die zahlreichen Bonus-Gegenstände. Bestimmte Dinge erhöhen beim Aufsammlen oder Erhaschen nicht die Punktzahl, sondern verleihen spezielle Fähigkeiten oder geben den Spielern andere Hilfen. Da kann man dann schneller laufen oder höher springen, bekommt ein Extra-Leben oder kann kräftigere Blasen «bubblen», darf die nächsten Höhlen direkt überspringen oder wird in eine geheime Bonus-Runde umgewandelt. (bs)

Mitspieler gesucht!



Mit 64'er Nr. 12 könnt Ihr spielen und noch vieles mehr:

- Programm, das chinesische Legespiele für den C64 als Listing
- Mehr über Expack: zwei Seiten zu einem Spielpaket
- Programmierschlusstrings
- Der C64 als Trickkiste: die so entstehen Bilder

Bis 10. Dezember beim Zeitschriftenhändler.



Das bietet Euch der Spielepartner Happy-Computer Nr. 12:

- Super Chance: Original „Gäuntes“ Spieleautomat zu gewinnen
- Spieltests: Water Polo, Backlash, Western Games, Sidewise, Zig Zag, Thexder und viele mehr
- Kampfabgründe zum Selbermachen
- Special Show der Sonderklasse: Bericht von der PCW in London

Bis 6. Dezember beim Zeitschriftenhändler.

Wenn Ihr unsere zwei Mitspieler fasten wollt, dann füllt das nebenstehende Kennenlern-Angebot aus und Ihr bekommt ja ein Gratis-Kompliment zum Probieren.



KENNENLERN-ANGEBOT 64'er

Bitte schenken Sie mir ein kostenloses Probeheft der Zeitschrift Happy-Computer.

Happy-Computer Einzelpreis DM 6,50 Jahresabonnement DM 78

Wenn ich das Magazin wieder lesen möchte, bitte ich Sie, mir ein Probeheft zu schicken. Ich habe es dann gelesen und wenn ich das Magazin 22 Hefen lang abonnieren möchte, dann bitte ich Sie, mir das Probeheft zu schicken. Ich werde dann mit dem 22. Heft mein Abonnement abschließen. Ich bestätige hiermit, dass ich das Probeheft nicht weitergeben werde. Ich bestätige hiermit, dass ich das Probeheft nicht weitergeben werde. Ich bestätige hiermit, dass ich das Probeheft nicht weitergeben werde.

Bitte schreiben Sie mir ein kostenloses Probeheft der Zeitschrift Happy-Computer.

Name Vorname _____
Straße _____
PLZ _____

Daten: _____
Bitte schreiben Sie mir ein kostenloses Probeheft der Zeitschrift Happy-Computer.

Impossible Mission

Retten Sie die Welt, Agent 4125. Der verrückte Wissenschaftler Professor Elvin Atombecker will sich an der Menschheit rächen, die ihm vor vier Jahren übel mitgespielt hat. Damals hatte er bei einem Computerspiel beinahe einen neuen High-Score aufgestellt, als plötzlich der Strom ausfiel. Nie wieder erreichte Elvin eine so hohe Punktzahl – fürwahr ein Grund, die Erde auszusradieren.

Vor etwa acht Jahren hat er sich durch Großrechner-Manipulationen in Schweizer Banken ein Vermögen zusammengekauert und davon eine unterirdische Festung gebaut. Von dort aus ist er in praktisch

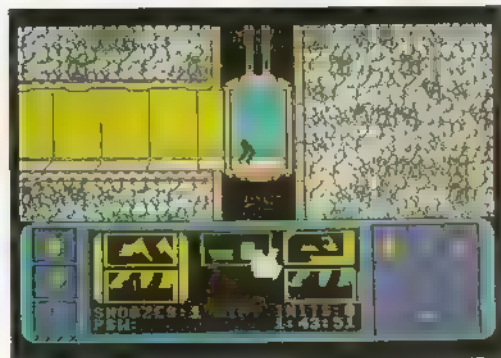
Der Klassiker dieses Monats ist das drei Jahre alte »Impossible Mission«, auch heute noch eines der besten Geschicklichkeits-Spiele.

alle militärischen Computer der Welt eingeordnet. Er arbeitet gerade daran, alle Atomwaffen der Erde gleichzeitig explodieren zu lassen. Unsere Experten vermuten, daß er in ungefähr sechs Stunden damit fertig sein müßte.

Wir haben Elvins unterirdische Festung entdeckt und können Sie dort einschmuggeln. Die Festung hat 32 verschiedene Räume, die mit Liftschächten untereinander verbunden sind. Manche Räume

sind Computerräume, andere sind Wohn-, Schlaf- oder Badezimmer. Die Möbel stehen nicht ordentlich auf dem Boden, sondern schweben teilweise mehrere Meter in der Luft auf Plattformen. Jeder Schritt ist gefährlich, denn

überall Computer-Terminals installiert, mit denen sich die Luft fernsteuert und die Roboter lahmlegen lassen. Zur Benutzung benötigen Sie Elvins Paßwörter. Da sich Elvin solche läppischen Dinge aber noch nie merken konnte, hat er sie in den Möbeln der Festung versteckt. Dort finden Sie auch das in 36 Puzzle-Teile zerlegte Master-Paßwort, das Ihnen Zutritt zu Elvins Kontrollraum verschafft. Dort werden Sie Elvin



Ein wichtiges Hilfsmittel: Der Puzzle-Computer

(C 64)



Alle Räume werden von Elvins Robotern bewacht

(C 64)

durch Löcher können Sie ins Bodenlose stürzen.

Doch damit nicht genug: Fast jeder Raum wird von Elvins Spezial-Robotern überwacht, die auf Menschen abgerichtet sind. Jeder einzelne Roboter hat seine eigene Programmierung und Strategie.

Damit Elvin selbst durch seine Festung gelangt, sind fast

persönlich gegenüberstehen. So unmöglich wie der Titel »Impossible Mission« andeutet, ist das Spiel nicht. Mit etwas Übung und Geschick ist es lösbar. Da bei jedem neuen Spiel die Räume und Paßwörter neu verteilt und die Roboter neu programmiert werden, macht es immer wieder Spaß – auch heute noch. (bs)

Die Super-Sprachausgabe

„Another Visitor! Stay a while... stay forever!“ Mit diesen warmen Worten, die laut und klar aus dem C 64 dringen, begrüßt Elvin Atombecker jeden Spieler. Die amerikanische Firma »Electronic Speech Systems« verpaßt dem C 64 eine klare und betonte Sprachausgabe, die bis heute kein anderer Programmierer auf diesem Computer übertreffen konnte. Dazu gehört auch der markenschildernde Schrei, den die Spielfigur ausstößt, wenn sie durch ein Loch im Boden fällt, der aufmerksame Satz von Elvin: »Destroy him, my robots«

oder die angenehme weibliche Stimme, die bei erfolgreicher Beendigung des Spiels sagt: »Mission accomplished, congratulations«.

Weitere Spiele mit Sprachausgabe von Electronic Speech Systems sind »Ghostbusters«, »Kennedy Approach« und »Snapshot«, alles Spiele, die 1984 und 1985 erschienen sind. Heutzutage hört man nichts mehr von Electronic Speech Systems, doch Gerüchte sagen, daß schon bald ein paar Spiele auf den Markt kommen, die von diesen Profis mit Sprache ausgestattet werden.

Mit einem Spritze ling alles an

Das 1984 erschienene Impossible Mission zählt in England und Deutschland zu den erfolgreichsten Spielen von Epyx, gleich hinter der bekannten »Games«-Serie. In Amerika dagegen war es ein regelrechter Flop.

Wie kam man bei Epyx eigentlich auf die Idee von Impossible Mission? Ein Epyx-Programmierer erklärte uns: »Nun, wir hatten dieses tolle Spritze, das Ilef und Saites

schlug, und suchten nach einem Spiel, um es dort einzubauen. Dennis Caswell (der Programmierer) spielte so lange mit diesem Spritze, bis er die sehr seltsame Idee zu Impossible Mission hatte.«

Von Dennis hat man seither nicht viel gehört. Er arbeitete nach Impossible Mission noch an »Pitstop II« und zog sich dann aus der Branche zurück. Eine Rückkehr ist aber nicht ausgeschlossen.

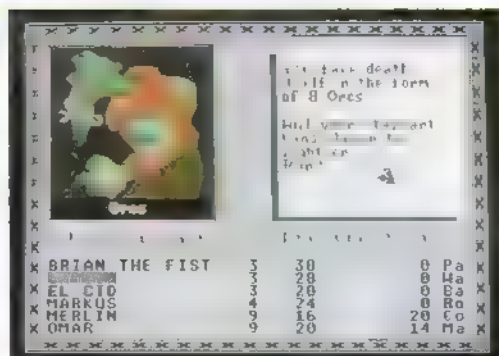
The Bard's Tale

Atari ST, MS-DOS (Amiga, Apple II, G 64)
59 bis 89 Mark (Diskette)
Bereits getestet in: Happy-Computer 5/86 (G 64)

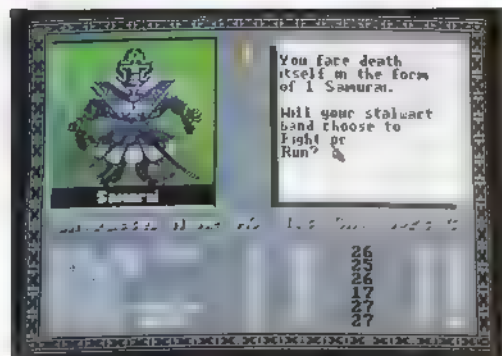
Fast zwei Jahre hat es gedauert bis eines der erfolgreichsten und beliebtesten Rollenspiele seinen Weg vom C64 zu Atari ST und MS-DOS machte. Doch das lange Warten hat ein Ende: „The Bard's Tale“, der Fantasy-Klassiker vom Programmerteam Interplay ist endlich da. Auf dem Atari ST läuft das Programm nur mit einem Farbmonitor oder Fernseher. Die Hardware-Voraussetzungen für die

MS-DOS-Version sind mindestens 256 KByte RAM und eine CGA- oder EGA-Grafikkarte.

In diesem Kreis steuern Sie eine Gruppe von bis zu sechs Spielfiguren, die aufregende Abenteuer bestehen muß. Die Stadt Skara Brae wurde vom Oberyannan Manger verhext, der sich im obersten Stockwerk eines Turms verschanzt hat. Der Weg dorthin ist lang und dornenreich. Man muß zu nächst viele andere Ge-



Atari ST: Sehr schön gezeichnete und animierte Grafik sorgt für die richtige Atmosphäre



MS-DOS mit EGA: Braucht sich hinter der ST-Version nicht zu verstecken

Grafik	8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
Sound	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
Power-Wertung	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32

Heinrich: „Zwei Super-Versionen“

Die ST- und PC-Versionen von The Bard's Tale kann ich nur loben. Sie sind spielerisch mit dem C64-Original identisch und die hervorragende Benutzerführung wurde von der Amiga-Umsetzung übernommen. Fast alle Kommandos können mit der Maus angeklickt werden.

Bei den vorzüglichen Grafiken bietet sich ebenfalls ein Vergleich zur Amiga-Version an. Die ST-Umsetzung ist quasi mit ihr identisch. Wer einen MS-DOS-PC mit EGA-Farbmonitor hat, kann sich ebenfalls an sehr schön gemalten, farbenprächtigen Bildern erfreuen. Bei PCs mit CGA-Grafik muß man natürlich Abstriche machen, aber The Bard's Tale holt noch das Beste aus der

traurigen Farbpalette (Schwarz, Weiß, Rosa und Hellblau) heraus. Hier wirken die Bilder natürlich nicht so gut, aber sie sind immerhin sehr sorgfältig gezeichnet. Die Animation der Grafiken trägt bei allen Versionen sehr viel zur Spiel-Atmosphäre bei.

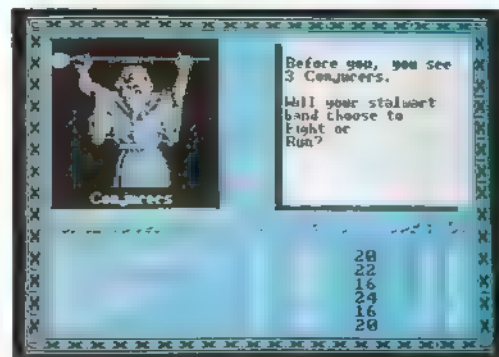
Das Wichtigste an The Bard's Tale ist das Spielprinzip. Daß dieses Programm eines der beliebtesten Fantasy-Rollenspiele überhaupt ist, sagt viel über seine Qualitäten aus. Wer einen ST oder PC besitzt, dem kann der Kauf der beiden neuen Versionen nur empfohlen werden. Wenn Sie sich noch nie intensiv mit Rollenspielen beschäftigt haben, wird The Bard's Tale Ihnen den Einstieg leicht machen.

bäude besuchen, unterirdische Labyrinth (Dungeons) erforschen und einige Rätsel lösen. Dabei sammeln Ihre Spielfiguren Erfahrung und werden immer stärker. Das ist auch bitter nötig, denn im Lauf des Spiels werden Sie es mit immer gefährlicheren Gegnern zu tun bekommen.

Die meiste Zeit ist man damit beschäftigt, Dungeons zu kartografieren und Monster zu bekämpfen. Verschiedene Waffen spielen hier ebenso eine tragende Rolle wie die individuellen Stärken der Spielfiguren und ein ausgefeiltes Magie-System mit zahlreichen Zaubersprüchen. In einem

Fenster, das sich im linken oberen Teil des Bildschirms befindet, sehen Sie stets die Umgebung Ihrer Gruppe. Trifft sie auf ein Monster, wird der Gegner schön animiert gezeigt. Im Spielverlauf stößt man immer wieder auf neue Schurken, Fallen und Gefahren. Wer Mangar das Handwerk legen will, steine ganze Wälder beschäftigt.

In unserem Spiel-Tipp-Teil in der Heftmitte („Power-Tips“) beginnen wir in dieser Ausgabe mit einer Serie, in der wir Ihnen helfen zu The Bard's Tale zu finden sind. Wer das Kartografieren scheut, wird sich vor allem über die Karten zu allen Dungeons freuen. (hl)



MS-DOS-PC mit CGA-Grafik. Trotz mickriger Farbpalette recht ansatzähnlich

Grafik	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
Sound	2	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
Power-Wertung	8,5	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32

1988 könnte nach langer Durststrecke wieder ein sehr gutes Jahr für Videospiele werden. In dieser Rubrik besprechen wir in Power Play die neuesten Titel für alle aktuellen Systeme.

Diese Seiten sind nicht nur für Videospiel-Freaks interessant, sondern auch für Computer-Besitzer, die sich informieren wollen, warum weltweit w oder so viele Spieler auf die Konsolen schwören

Selbst als die Videospiele-Hochkonjunktur hatten (um 1982) wurden nicht so viele Grundgeräte und Module verkauft wie heute. Vor allem in Japan und den USA ist ein riesiger Boom zu verzeichnen.

In den letzten Monaten trafen etliche neue Programme für die verschiedenen Systeme ein. Darunter auch einige Nintendo-Module, die erst nächstes Jahr erscheinen werden (siehe Test von »Kid Icarus«). Alle vier Videospiel-Systeme, die momentan erhältlich sind, wurden berücksichtigt.

Wer noch unschlüssig ist, welches Videospiel, er sich kaufen will, sollte auch un-

ren Vergleichstest in dieser Ausgabe lesen. Alle vier Systeme (Sega, Nintendo, Atari VCS 2600, Atari XE) werden kritisch beurteilt.

Wenn Sie Ideen, Kritik oder einfach nur Ihre Meinung zu dem Videospielteil (zum Beispiel über Inhalt und Umfang) oswerden wollen, dann schreiben Sie uns doch ein paar Zeilen. Wir sind für jede Anregung sehr dankbar und freuen uns über jede Zuschrift. (mch)

Gangster Town

Grafik	7								
Sound	6								
Power-Wertung	6,5								

Sega Master System + Lichtspiele
59 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega

Die Handlung von »Gangster Town«, dem neuen Programm für die Sega-Lichtpistole, spielt in den berühmten 20er Jahren. Eine Zeit der Bandenkriege und Schießereien auf offener Straße. Sie verkörpern einen FBI-Agenten, der auf der Jagd nach Schmugglern gefährliche Situationen meistern muß.

Zu Beginn der munteren Schießerei dürfen Sie per Lichtpistole Ihren Namen eingeben. Im Anschluß an eine Aufwärmrunde folgen fünf grafisch unterschiedliche Szenen, die volle Konzentration erfordern. Zunächst verfolgen Sie die Gansovon auf dem Weg in

die Stadt. Von einem fahrenden Wagen aus wird das Feuer auf Sie eröffnet. Zudem erschwert ein bombenwerfender Doppeldecker die Arbeit.

Die nächste Szene spielt in der Stadt. Sie schreiten eine Häuserfront entlang und werden von einigen Gangstern beschossen. Diese Halunken verstecken sich sogar hinter Fenstern oder unter Kanaldedecken. Nachdem eine Bonus-Szene für Abwechslung gesorgt hat, geht es im Saloon weiter. Die Gangster verschanzen sich unter anderem hinter dem Tresen und in Dachluken. Anschließend müssen Sie erneut die Stadt durchqueren.



Am besten zielen Sie auf die Reifen des Gangster-Autos

Martin: »Scharfe Munition«

Endlich mal ein Spiel für die Lichtpistole, bei dem nicht nur ein paar Sprites auf starren Hintergrund abgeschossen werden. Hier fahren Autos, scrolen Häuserwände und gibt es Bonus-Szenen. Vor allem aber viele, viele Gags. Wenn man zum Beispiel den Hut eines Gangsters trifft, fegt dieser weg, und kann wieder umgetroffen werden. Von diesen und anderen tollen Einfällen lebt das Spiel. Dem Ausfüh-

bieren und Experimentieren
sind keine Grenzen gesetzt

Wer die Sega-Lichtpistole hat, solle an Gangster Town nicht achtlos vorbeigehen. Für mich die bislang schärfste Munition für den Lightphaser. Die Handlung hört sich zwar etwas brutal an, andererseits ist die Ausführung so niedlich (abgeschossene Gangster verwandeln sich in Engeln), daß ich mich um die moralische Gesundheit der Spieler nicht sorge.



In der Stadt wimmelte es nur so von Schurken

ehe die Schießerei im Nachtclub ihren Fortgang findet. Das letzte und entscheidende Gefecht wird bei den Docks ausgetragen. Der Boß persönlich greift in das Geschehen ein. Das Spiel ist zu Ende, wenn Ihre Energie, die mit Herzen angezeigt wird, aufgebraucht ist. Die Anzahl der Herzen richtet sich nach Ihren Schöfkünsten. Wenn eine Szene bravourös gemeistert wird, erhalten Sie ein Herzen mehr. Alle fünf Szenen haben gemeinsam, daß sich der Hintergrund bewegt. In den meisten

Fä l'en scrollt er von links nach rechts. Die Qualität der Graf ik schwankt zwischen gut und ausgeze chnet. Das reizvollste an Gangster Town ist al erdings die Erkundungsarbeit. Man kann zum Beispiel Lampen, Reifen und Flaschen treffen, die dann alle zersplittert oder zerschossen sind. Darüber hinaus gibt es neben der »Cont nue«-Funktion auch einen Zwei-Spieler-Modus. Wenn zwei Lichtpistolen zur Verfügung stehen, sollte man sich diesen Spaß nicht entgehen lassen. (mp)

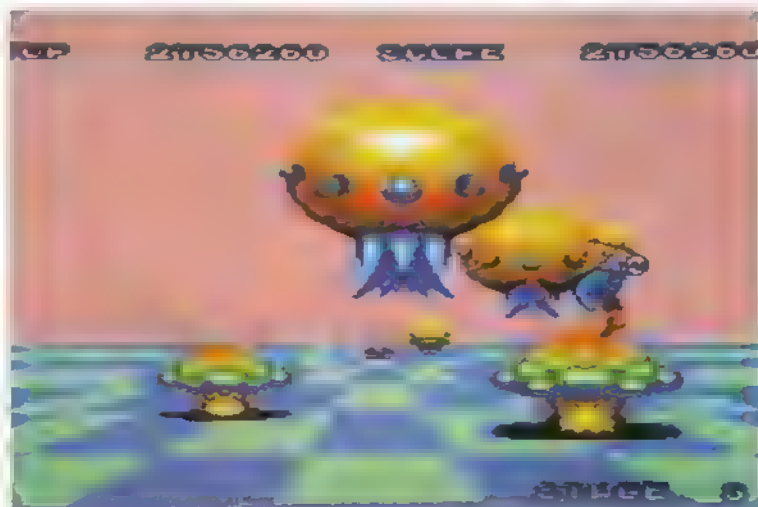
Space Harrier

Packende Duelle mit furchterregenden Geschöpfen einer fremden Welt sorgen für Nervenkitzel im heimischen Wohnzimmer.

In einem weit entfernten, eigenartigen Land lebten friedfertige Drachen in Ruhe und Abgeschiedenheit, bis vor kurzer Zeit eine Horde grausamer Aliens den Planeten überfiel. Sie, der »Space Harrier«, sind die einzige Hoffnung für das Volk der Drachen. Wenn Sie nicht alle 18 Angriffswellen zurückschlagen ist dieses schöne Land dem Untergang geweiht.

Ausgestattet mit einer Rückentornier-Rakete und einer Laserkanone rasen Sie über die Planetenoberfläche. In flotter 3D-Grafik kommen Ihnen sowohl fliegende Gegner als auch Bodenstationen und Gestrüpp entgegen, deren Aussehen und Format on sich praktisch in jeder Runde unterscheiden. Am Ende eines Levels erwartet Sie der jeweilige Angrißführer, der sich vor allem in höheren Spielstufen als sehr hartnäckig erweist. Um sich zwischendurch von den Kampfstrapazen zu erholen, sind Level fünf und zwölf reine Bonusrunden. Sie reiten auf dem Rücken eines mutigen Drachen und sind für diese Zeit unverwundbar. Sie dürfen vorbehaltlos alles rammen, und somit vernichten, das Ihren Weg kreuzt.

Im Laufe des Spiels begegnen Ihnen knapp 40 verschiedene Objekte (Bäume, Felsen,



Im dritten Level geht's rund. Schnelle Reaktionen sind gefragt.

Pilze, Raumschiffe, Kontrolltürme, Mammut etc.). Bis zu dreimal hintereinander dürfen Sie das Spiel an der Stelle wieder aufnehmen, wo Sie zuvor gescheitert waren. Neben 14 verschiedenen Musikstücken bietet Space Harrier auch Sprachausgabe, die sich allerdings auf wenige Worte beschränkt. Eine Highscore-Liste ist ebenfalls vorhanden. (mg)

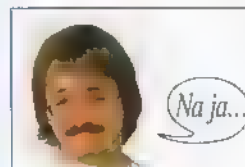


Seiten gingen in der Redaktion die Meinungen über ein Spiel soweit auseinander. Gut, ich muß den Kritikern zugestehen,

daß Space Harrier keiner besonders intelligenten Spielidee zugrunde liegt und wirklich »nur« ein reines Balerspiel ist. Aber was für eins, wenn ich über die scrollende Planetenoberfläche rase und den phantastisch deformierten und farbenfrohen Objekten mit Hilfe meines Lasers Saures gebe, dann geht aber ganz gewaltig die Post ab. Allein wegen der spektakulären Grafik lohnt schon fast der Kauf dieses Moduls.



Am Ende des Levels wartet ein gewaltiger Drache.



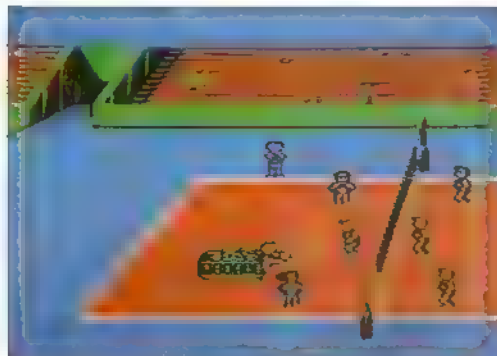
Was nützt mir die wunderschön gezeichnete Grafik, wenn die Animation so ruckartig ist? Was habe ich von vielen Spielstufen, wenn ich sie doch nicht alle erreichen kann? Die Sega-Version von Space Harrier

scheitert an den Hardware-Grenzen des Videospiel-Systems. So gut wie der Spielautomat kann das Master System einfach keine schnelle 3D-Grafik darstellen.

Die Sega-Version macht sicher eine Weile Spaß, aber mich langweilt sie nach kurzer Zeit. Fans des Automaten werden dennoch zufrieden sein, denn die Sega-Version von Space Harrier sieht dem Automaten-Original wesentlich ähnlicher als die bislang erschienenen Heimcomputer-Umsetzungen.

Great Volleyball

Die Sportspiel-Fans unter den Sega-Besitzern können sich auf eine technisch ausgefeilte Volleyball-Simulation freuen, die gerade erschienen ist.



Viel Training ist unumgänglich

Volleyball ist eine der Sportarten, die nur sehr schwer zu simulieren sind. Mit «Great Volleyball» liefert uns Sega nur seine Version.

Dank der beiden Feuerknöpfe ist das Problem der Ballkontrolle sehr gut gelöst worden. Feuerknopf Nummer 2 ist für Handlungen zuständig, bei denen der Ball auf die andere Seite des Spielfeldes geangen soll. Feuerknopf Nummer 1 erledigt die Vorarbeiten.

Die Spielfiguren werden per Joypad bewegt. Man kann den Ball auf zwei verschiedene Arten annehmen. Entweder wird er in Richtung gegnerisches Feld geschlagen, oder man pазiert ihn zu einem Mitspieler. Soll der Ball nicht nur wahllos zum Spielpartner gelangen, sondern ihn auch unter Druck setzen, stehen zwei Schiagenarten — Schmetterball und Lob über den Block — zur Auswahl. Ein Beispiel zum Verdeutlichen: Der Ball wurde zum rechten Angreifer gespielt. Mit Knopf 1 springt dieser hoch, während der Ball noch in der Luft ist. Mit Knopf 2 erfolgt die Schiagenbewegung. Je nach den Abwehrmaßnahmen des Gegners. Wird gleichzeitig mit Einsatz des Feuerknopfes das Joypad in Richtung Gegner gedrückt (halblinks, halbrechts oder geradeaus), folgt ein Schmetterball, ansonsten ein Lob.

Ähnlich raffiniert kann man einen Block aus zwei oder drei Spielern bilden, oder den Ball

gekonnt einem Mannschaftskameraden zuspähen. Bei den meisten Schlägen ist die Richtung und Weite des Zuspiels beeinflussbar.

Man kann sowohl allein gegen den Computer als auch zu zweit gegeneinander antreten. Wer nicht gleich mit Aufschlag oder Schmetterball zurecht kommt, kann sogar ein spezielles Trainingsprogramm absolvieren. (mol)

Graphik	6									
Sound	5									
Power-Wertung	8									

Sega Master System
59 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega



Super!

Sport-Fans, die ein Sega-
Videospiel besitzen dürfen
frohlocken. Endlich gibt es eine
Sport-Simulation die (fast)
nichts zu wünschen übrig läßt.
Nach den mittelmäßigen Ten-

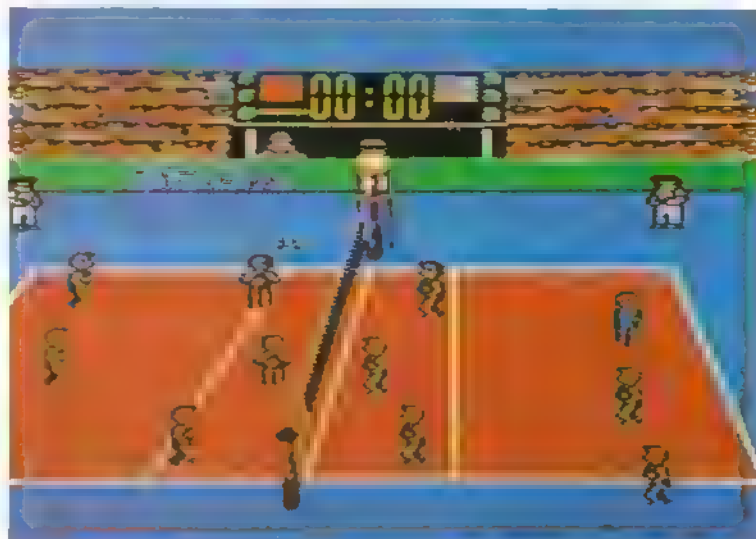
niz- und Fußball-Umsetzungen eine geängene Überraschung. Great Volleyball spielt ausgereizt. Hier gewinnt wirklich der bessere und nicht der glücklichere Computergegner, zwei Spieler, Trainingsmodus, Turniermodus, gute Grafik, etliche Gags und nicht zuletzt das hervorragende Spielprinzip (im dreifachen Hoch auf die Programmierer) faszinieren mich an Great Volleyball. Meiner Meinung nach ist es die geängenste Sportsimulation des Jahres 1987



Gut!

Gegen den Computergegner sind am Anfang Niederlagen in den Dimensionen von 1:15 die Regel. Ein gnädiger Programmierer hätte an mehrere unterschiedlich starke Computergegner gedacht. Ein Modus, in dem zwei Spieler zu-

sammen eine Mannschaft steuern, hätte auch nicht geschadet. Aber genug gemerkt. Von diesen beiden Details abgesehen ist Great Volleyball eine sehr gute Sport-Simulation und macht (wie fast alle Spiele dieses Genres) vor allem beim Wettkampf Mensch gegen Mensch viel Spaß. Die Spieler-Sprites sind gut an m. ar. Beim Sound hat man ein wenig zuviel des Guten gefakt. Neben passenden Effekten duldet eine Hintergrundmusik während des gesamten Spieles.



Das Match hat begonnen. Wer holt den ersten Punkt?

Balloon Fight

Grafik	5.5									
Sound	6									
Power-Wertung	6.5									

Ein gutes Auge und viel Fingerspitzengefühl benötigt man für »Balloon Fight«. einem lustigen »Joust«-Verschnitt mit vielen bunten Luftballons.

Bei diesem Spiel steuern Sie eine nische Fgur, die auf zwei Luftballons hngt. Auf mehreren Plattformen pumpen Ihre Widersacher zu Beginn jeder Runde eigene Ballons auf. Sollte es Ihnen gelingen, einen Gegner zu berhren, bevor sein Fluggerat startklar ist, kann er in dieser Runde keinen Schaden mehr anrichten. Um Ihre Fnde vom Himmel zu holen, mssen Sie deren Ballons zerstren, indem Sie sie von oben berhren. Der getroffene Gegner versucht nun, mit Hilfe eines Fallschirms zu landen und einen neuen Luftballon startklar zu machen. Wenn es Ihnen gelingt, auch den Fall-

Andersrum funktioniert die Methode natürlich auch. Passen Sie also auf, daß Ihnen niemand aufs Dach steigt.

In den höheren Runden gesellen sich noch weitere Hindernisse dazu. Neben brennenden Wolken und rohernden Propellern treibt ein gefräßiger Fisch im See sein Unwesen. Die Tiefflieger sollten sich in acht nehmen, denn allzu schnell landet man im Maul dieses Ungetüms.

Die Steuerung ist sehr präzise, erfordert allerdings sehr viel Fingerspitzengefühl. In den Bonusrunden gilt es, so viele Ballons als möglich aufzusammeln. Sollen Sie einen Spielpartner zur Hand haben, darf auch zu zweit geflogen werden (im Team oder gegeneinander). (mq)



In den ersten Runden ist noch nicht wie los

Nintendo Entertainment System
69 Mark (Modul) * Nintendo

Martin: »Ab in die Lüfte«

»He! Paß doch auf, du machst mir doch die Luftballons kaputt!« oder »Quatsch nicht so viel, schau, lieber auf den Bitz!« sind wörtliche Zitate, die in der Hitze des Tis des öfteren fielen. Zum Glück haben wir uns beim Balloon Fight-Spieler auf verbale Attacken beschränkt.

Wenn zwei Leute spielen, bleibt wirklich kein Auge mehr trocken. Obwohl im Prinzip recht einfach, fasziniert mich dieses Programm ungemein. Komisch, denn „Joust“ war nie einer meiner Favoriten.

Ein hübsches Spiel, das zu zweit viel Spaß macht. Ohne Mitspieler ist die Motivation aber spürbar niedrig.



Der Weg nach oben ist lang und mühsam

Nintendo Entertainment System
zirka 70 Mark (Modul) ★ Nintendo

Martin: »Viel Spiel fürs Geld«

Seiten habe ich ein derart komplexes Videospiel gesehen. Wenn man alle Dinge aufzählen und erklären wollte, die in Kid Icarus eine Rolle spielen, müsste man ein Buch schreiben (die Anleitung hat stattliche 47 Seiten).

gut, sondern auch das ganze Drumherum mit Extras und Schätzen ist einleuchtend und logisch (tolles «Password»-System). Grafik und Spielprinzip sind leider nicht allzu abwechslungsreich. Doch wer viel Action gepaart mit Adventure-Elementen mag, sollte an Kid Icarus nicht vorbeigehen.

Kid Icarus

Grafik	6.5																																																																																																																													
--------	-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--

In dem entlegenen Königreich »Angel Land« hat eine böse Göttin namens Medusa die edle Palutena entführt. Zudem entwendete sie drei heilige Schätze. Medusa hält Palutena, die Göttin des Lichts, in den Tiefen des Himmelpalastes gefangen.

Ihre Aufgabe als «Kid Icarus» besteht darin, die Schätze zu finden, Medusa zu vernichten und Palutena zu befreien. Der Weg zum Palast ist allerdings alles andere als einfach. Nicht weniger als vier Welten sind zu überwinden. Das Abenteuer beginnt in der Unterwelt, die in vier Gebiete unterteilt ist. Während sich in der Abschnitten 1 bis 3 der Weg nicht verzweigt (es geht nur nach oben), ist der vierte Teil ein größeres Labyrinth, das man erkunden muß. Ähnlich verhält es sich mit der Ober- und der Luftwelt, wobei das Spielfeld der Oberwelt

nicht von unten nach oben, sondern von links nach rechts scrollt. Die letzte Station der abenteuerlichen Reise ist der Himmelpalast, der sich aus drei größeren Gebäuden zusammensetzt.

Das ganze Spiel ist so komplex, daß man es unmöglich in diesem Test vollständig beschreiben kann. Es sei nur erwähnt, daß man viele Extrawaffen (Äxte, Pfeil und Bogen) und unzählige Hilfsmittel (zum Beispiel Karte, Fackel, Flügel) entweder finden oder in Kauf nehmen erwerben kann. Bezahlt wird mit Herzen, die man sich im Kampf gegen seine zahlreichen Feinde verdient.

Wenn man gewisse Stellen passiert hat, erhält man ein Codewort, das zu Beginn des Spiels per Joypad eingegeben wird. Sie starten dann wieder an diesem Punkt mit all Ihren Extras und Herzen. (mai



Exotische Welten und Abenteuer

in Hülle und Fülle erleben Sie mit unserer Software: Realistische Simulationen, fantastische Rollenspiele, aufregende Adventures, actiongeladene Shoot-em-up's-Programme und professionelle Anwendersoftware in riesiger Auswahl erwarten Sie bei uns.

Fordern Sie noch heute unseren umfangreichen, kostenlosen Katalog über Soft- und Hardware an. Bitte geben Sie Ihren Computertyp an:

C16 - C64 - Amiga -
Atari XL/XE - Atari ST -
CPC - MSX

Und falls Sie mal in der Nähe sind, besuchen Sie unseren Soft- u. Hardwareshop in der Schulstr. 14
Mo - Fr. 15.00-18.30
Samstags 9.00-14.00

R. Lindenschmidt

Versandhandel
Hard/Softwareshop
Schulstraße 14
4972 Löhne 2
Postfach 1328
Telefon 05732/72849

SIE SUCHEN:

topaktuelle Spielesoftware
zu Superpreisen in riesiger
Auswahl und sofort lieferbar.

WIR FÜHREN:

mehr als
2000 Softwareprodukte
für Ihren Atari ST/XL, C 64,
Amiga, CPC, Spectrum und PC
der Firmen:

US Gold - Electronic Arts
Activision - Rainbird
Euro Gold - Firebird
Ocean - Sublogic - SSI
Codemaster
Gremlin Graphics
Novagen - Epyx
Mirrorsoft - Microprose
Mastertronic - Domark
Mindscape usw.

XL/XE Software ab DM 4,90
ST Software ab DM 22,90

**Wir führen natürlich auch aktuelle
Hardware. Beispiele gefällig:**

ST 5 1/4 Laufwerk anschließfertig 398,00
ST 3 1/2 Laufwerk anschließfertig 349,00

**Kostenlose Info anfordern.
Bitte Rechnerart angeben.**

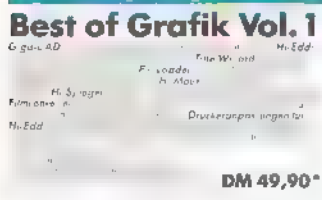
- BLITZVERSAND -

ITEC COMPUTER

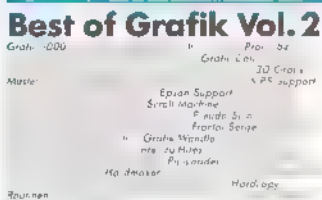
Postfach 100 708 - 4040 Neuss 1
Tel. Hotline 02101/49646 Tag und Nacht

Wir vermarkten Ihre Software
Wir suchen Programmierer
Schriftliche Anfragen richten Sie bitte
an Herrn Goldbach.

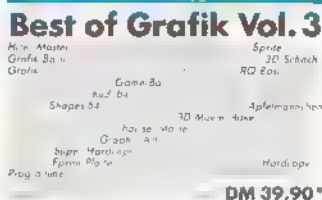
Ab sofort kommen alle Besitzer eines C64 und C128 in den Genuß unschlagbarer Software. Mit unserer neuen Produkt-Reihe 64'er-EXTRA erhalten Sie brandaktuelle Top-Programme zu den beliebtesten Themen: Super-Spiele, Tools, Anwendungen sowie Best-of-Pakete. Mit jedem Software-Paket wird ein Bedienungshandbuch für alle Programme mitgeliefert. Sie erhalten so das beste und interessanteste Werkzeug für Ihren Computer und können es sofort einsetzen.



DM 49.90*



DM 39,90*



DM 39.90*

1870A 2 1F 24,90*65.200. **DM 29,90**

The Best of Floppy Tools Volume 1

(Informations: Anfahrungsheft 5 1/2" Diskette 54 Formatt
Diskette 5 1/4 Super-Disk)

Info: bnc
EZ SIMON DOS
Datenwerkzeuge
L'Esprit
DAS Man go
BHA

Super-Disk
AMON 54
Diskette

Hardware-Voraussetzung:
VGA-Adaptator 600.
DM 49,-

DM 49-

The Best of Floppy Tools Volume 2

a safe warning
Psd-D-ii Master Copy

Diva - P-Infinity
Korax Corp.
Garcia Corp. & Corp.
Oh + Mon Co
Hypertec Corp. " "

Hypertec Corp.
EQD v3 D 16
Savaria
F + M Magazine
Super Analysis " "

Hardware-Voraussetzung:

DM 49-



Dieses Markt & Technik Softwareprodukt erhalten Sie in den Fachabteilungen der Warenhäuser in Computer-Fachgeschäften oder im Buchhandel

Jr. Pac-Man

Graphik	4									
Sound	2,5									
Power-Wertung	4,5									

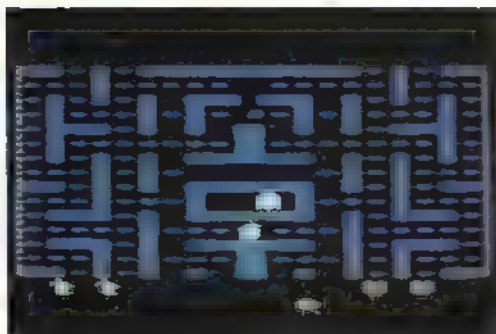
Was ist gelb, frißt sich durch unzählige Labyrinth und wird unentwegt von vier Geistern verfolgt? Richtig, Familie »Pac-Man« ist wieder unterwegs.

Nachdem schon Herr und Frau Pac-Man ihre Schuldigkeit getan haben, geht in „Jr. Pac-Man“ der Sohnmann auf Punktejagd.

Falls jemand noch nicht mit dem Spielprinzip der Pac-Man-Serie vertraut ist, hier zunächst einmal die Aufgabenstellung: Sie steuern eine Spielfigur durch ein Labyrinth und müssen die in den Gängen verstreuten Pünen auf sammeln. Erst wenn alle aufgemampft wurden, erreicht man den nächsten Level. Doch so ganz ohne Gegner und Hindernisse würde es ja keinen Spaß machen. Aus diesem Grunde treiben vier Geister namens Inky, Blinky, Pinky und Tili in den

Labyrinthine Ihr Unwesen.
Wenn unser kleiner gelber
Freund im normalen Zustand
eines der Gespenster berührt,
verliert er ein Bildschirmleben.
Zum Glück finden sich an eini-
gen Stellen des Labyrinth
vitaminreiche Mahzeiten für
den Pac-Man. Nachdem er eine
davon verspeist hat, kann er
nun seinerseits für kurze Zeit
Jagd auf die Geister machen.
Gelegentlich tauchen Bonus-
objekte auf, die durch die Gänge
schlendern. Sie vergrößern
zwar jede Pila (mehr Punkte),
die von ihnen berührt wird,
doch sie vernichten leider
ebenfalls Vitaminbomben.

Insgesamt sieben unterschiedliche Labyrinth gilt es zu meistern, wobei jedes größer als der Bildschirm ist. Deshalb scrollt das Spielfeld von oben nach unten und zeigt jeweils den Teil, in dem sich Jr. Pac-Man gerade befindet (mg,



Wenn er nicht gestorben ist,emannft er noch heute

Atari VCS 2600,
39 Mark (Modu) ★ Atari

Martin, »Klassiker in neuem Gewand«

Ich habe schon immer liebend gerne Pac-Man gespielt und tue das auch heute noch. »Jr. Pac-Man« gefällt mir ganz gut, wenn auch kein großer Unterschied zu den anderen bei den Pac-Man-Spielen für das VCS festzustellen ist. Wer diese zwei Module schon hat, braucht sich das neueste Abenteuer nicht kaufen.

teuer der wohl bekanntesten Computerspiel-Figur nicht zu kaufen. VCS-Neulingen allerdings würde ich dieses Spiel ans Herz legen. Technisch ist es zwar nicht perfekt (die Gespenster flackern), aber es spielt sich genauso gut wie seine Vorgänger. Das Scrolling ist dazu recht ordentlich.



Auf diesen Planeten ist es recht friedlich

Atari VCS 2600,
39 Mark ★ Atari

Martin: "Star Raiders '87"

Ich muß zugeben, daß mich Solar s wirklich überrascht hat. Sowohl im Weitraum als auch auf den Planeten beeindruckt toll gezeichnete, farbenfrohe und abwechslungsreiche Grafik, die man von VCS-Spielen nicht unbedingt gewohnt ist. Das Spielprinzip ist zwar nicht das neueste (»Star Raiders

läßt grüßen), aber es wurden immerhin einige Elemente eingebaut, die im Original nicht zu finden sind.

Mir gefällt Soraris besser als sein Vorbild. Ich finde es auch interessanter als »Starmaster« von Activision. Wer keines der beiden Spiele hat, sollte sich Soraris ruhig zulegen. Es ist die knapp 40 Mark wert.

Solaris

Grafik	7.5																																																																																																																													
--------	-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Im Weltraum ist anscheinend immer was los. Diesmal sind es die kriegslusternen Zylonen, die mit ihren Raumschiffen die Galaxis unsicher machen. Sie sind der einzige, der an Bord des Kreuzers »Star Cruiser« dem Treiben Einhalt gebieten kann.

Ihr Auftrag lautet, die Pioneerer der Atari-Föderation (das sind die Guten) vom Planeten »Solaris« zu retten und die Zylonen aufzuhalten. Sollten diese Verbrecher Soaris vor Ihnen erreichen, werden sie ihn zerstören. Zum Glück ist der Star Cruiser eines der modernsten Raumschiffe der Föderation und mit einigen Extras ausgestattet. Das wichtigste Hilfsmittel ist der sogenannte Galaxie-Abtaster, der jeweils einen von 16 Quadranten mit seinen 48 Feldern anzeigt. So kann man erkennen, wo Raumbasen, Zylonen, Planeten und

allerlei andere kosmische Phänomene liegen. Per Joystick bestimmen Sie, wohin die Reise gehen soll. Je mehr Zylinder Sie auf dem Weg zum Planeten Solaris verteilen, desto höher die Punktzahl. Sie haben nebenbei gestrandete Weltraumkaddetten von Zylinderplaneten gerettet? Um so besser. Das Spiel ist beendet, wenn man Solaris gefunden hat.

Ein Großteil der Handung spielt sich im Weltraum ab (actione) wie 3D-Grafik à la »Star Raiders«. Ab und zu dürfen Sie in dem Star Cruiser auch über verschiedene Planetenoberflächen hinweg (ähnlich wie bei »Moonsweeper« von Imagis) Wenn der Energiespeicher des Raumschiffs zu Ende geht, sollte man einen Planeten ansteuern, auf dem sich eine Basis (die noch nicht zerstört wurde) befindet. (mg)

DIE HEISSESTEN SPIELE

für C64/C128, Atari ST und Amiga

C64/C128

Reversi in bestechender Grafik für den C64
Ding-Dong

generator (ASO)
Autostart

Super-Turbo-Kape
Kompatibel und doch bei Bedarf schneller präsentieren sich
RAM-Disk

Asteroidenkampf:
Graphic-Disk:

Hilfe 16 Bit
Entscheidungs-

DM 29,90* d. 24.09.85 200

Asteroids- und Trailblazer-Adaptionen für den Commodore 64 und 128
Asteroids 64

den C64, das viele Stunden und Blasen an den Händen
Print-Using:

CHR-GEN:

Im Original und als Datenzellen ansehen kann **Future**
Race: (5/87) Eine fast perfekte Adaption des bekannten

Playfield:
(5/87) Eine Ergänzung zu dem beliebten Listing Robos

Cover Print:

Ultreaload:

DM 29,90* d. 24.09.85 200

Unsterblichkeit in professionellen Spielen
POKE-Finder

Full-down-Memo:
(3/87) Komfortable Programmierhilfen, um eigene Pro-

3000:

Fußball

HKO:

Disk-Retter:

Largeprint:

Weltendämme-

run:
Fantasy-Taktikspiel. Auf 3200 Feldern streiten zwei Spieler

Ultreaload:

DM 29,90* d. 24.09.85 200

Spieler-Hits für C64
Robos Revenge

zugen und anderen Hindernissen zu lenken. Ein Editor für
Bobby-Chess:

Autostart:

grafik:

Spieler:

Pratt-Toolkit:

Sonder-Spuren:

Joystick:

Routine für den Kurs Spieleprogrammierung in Assembler
Underground Zone:

Zahlenwandler:

C16-Grafik:

dem Anfänger bei der Grafik-Programmierung seines
Sowie viele Tips und Tricks für alte Commodore-Computer
Diskette für C64/C128-Computer

Bestell-Nr. 20702 **DM 29,90* d. 24.09.85 200**

Atari ST

Vom Super-Spiel bis zu nützlichen
Utilities für den Atari ST
Wabadoo

Zeithupe:
Ihm Assembler-Hilfen programmieren bremsen Si-
ten. Die meisten Spiele für den Atari S
Freezer

Fractals: (6/87) Erzeugen Sie mit di-

Basic-Autostart

Quadranten:
(7/87) Ein kniffliger Denksport. Vorausplanung, und

Deep Thought

1 Diskette für Atari ST

DM 29,90* d. 24.09.85 200

Amiga

Kettenreaktion:
Strategie und Taktik sind Trumpf
Chain Reaction: Ein spannendes Spiel, das viel Taktik

Raytracing:

Termin:

IMS:

Demo:

Modus verwendet. **Coppers:** Auch von Basic aus kann der

Cursor Cycle
unscheinbaren Cursor, indem es dessen Farbe
ändert. **MyCLI:** Eine unentbehrliche Hilfe für alle, die

MED:

DM 29,90* d. 24.09.85 200

Steigen Sie ein in die 3D-Welt
des Amiga
Maze:

Marble Madness Demo
Ihm Geschicklichkeitsspielen für den Amiga. **Animations-**
programme:

DM 29,90* d. 24.09.85 200

* Unverbindliche Preisempfehlung

Atari Games: Von Anfang an (Teil 1)

Der Name Atari weckt bei Freaks Erinnerungen an die Pioniertage der Computer-Spiele. Die spannende Erfolgs-Geschichte von Atari ist heute schon eine Legende, die zu lesen lohnt.

Es war einmal, vor fast zwanzig Jahren, im fernen Kalifornien. Dort hatte ein Mann einen Traum von einer Spielmaschine. Tausende von Transistoren, verbunden mit einer Münz-Automatik wie bei einem Flipper, sollten die Unterhaltungs-Welt revolutionieren. Egal ob Jahrmärkte, Vergnügungspark, Kneipe oder Spielhalle überall sollten diese Spiel-Automaten stehen. Der Name dieses Mannes ist Nolan Bushnell. Seinen Traum vom elektronischen Spiel-Gefährten hat er wahr gemacht. Er gründete die Firma Atari und etelte damit das Zeitalter der Elektronik-Spiele ein. Was damals, in den wilden jungen Jahren der Computer-Spiele, geschehen ist, wird als spannende Serie in Power Play zu lesen sein.

Mitte der sechziger Jahre studiert Nolan Bushnell Elektrotechnik und kommt auf seiner Universität mit einem Mainframe-Großcomputer in Kontakt. Dieses tonnenschwere, kleiderschrankgroße Gerät könnte heute einem C64 nicht das Wasser reichen. Nachts spielen die Studenten auf diesem Computer das erste Action-Computer-Spiel der Welt namens »Space War«.

Space War ist ein Spiel für zwei Personen, die jeweils ein Raumschiff über den Bildschirm steuern und den anderen abzuschießen versuchen. Eine Sonne in der Mitte des Schirms zieht die beiden Schiffe an und macht das Manövrieren schwierig.

Nolan erkennt das große Potential, das in Space War steckt. Er möchte am liebsten Space War gleichberechtigt neben einem Flipper in einer

Kneipe stehen sehen. Doch es ist völlig utopisch, einen teuren Computer außerhalb einer Universität aufzustellen.

Im Jahr 1970 arbeitet Nolan als Ingenieur bei der Elektronik-Firma Ampex. Er versucht in seiner Freizeit eine eigene Version von Space War als kleines, tragbares Gerät zu bauen. Zuerst will er sich privat für dieses Projekt einen Mini-Computer von Texas Instruments kaufen. Der Preis des Geräts liegt bei 40.000 Dollar – auch dieser Computer wäre einem heutigen Heimgerät unterlegen. Doch dann besinnt sich Nolan auf ein besseres, will das viele Geld doch lieber sparen und einen eigenen Computer basteln. Er verlegt das Bett näher zu den Töchtern in das Wohnzimmer und richtet im ehemaligen Kinderzimmer ein Computer-Labor ein.

Ein Spielzeug für 40.000 Dollar

Zuerst baut Nolan einen tollen Computer und eine aufwendige Video-Elektronik. Damit könnte er nicht nur spielen, sondern auch mathematische Probleme lösen und Textverarbeitung betreiben. Außerdem kostet das Gerät wieder viele tausend Dollar. Also wandern die Entwürfe in den Papierkorb. Und Nolan setzt sich daran, eine billige Maschine zu bauen, die nur ein einziges Spiel spielen kann und sonst gar nichts.

Anfang 1972 bringt die Firma Nutting den ersten elektronischen Spielautomaten der Welt heraus »Computer Space« von Nolan Bushnell. 1500 Geräte werden gebaut, aber nur wenige werden verkauft – ein Riesenschloß.

Die Firma Nutting und Nolan geben sich gegenseitig die Schuld am Mißerfolg. Und Nolan verläßt Nutting, um eine ei-



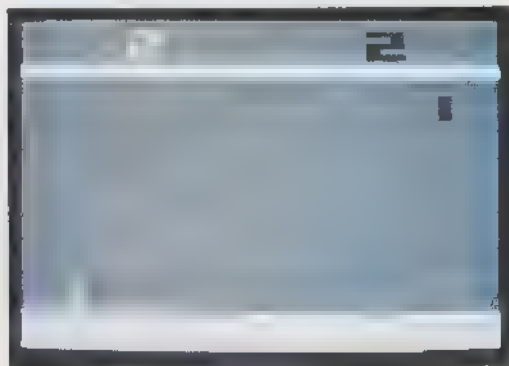
Nolan Bushnell, der Vater von Atari

gene Firma für elektronische Spiele zu gründen. Zusammen mit einem alten Arbeitskollegen namens Ted Dabney kratzt er 500 Dollar zusammen. Die beiden suchen in einem Wörterbuch nach einem ungewöhnlichen Namen und ent-

scheiden sich für »Syzygy«. Dieses beinahe unaussprechbare Wort kommt aus der Astronomie und bezeichnet eine günstige und sehr seltene Sternenkongfiguration.

Als die beiden ihre Firma anmelden wollen, erleben sie eine böse Überraschung. Sie können den Namen Syzygy nicht verwenden, weil es schon einen Dachdecker-Betrieb mit genau diesem Namen gibt. Unter Zeitdruck, sofort einen neuen Namen zu finden, entscheidet sich Nolan für »Atari«. Er spielt zur Zeit oft das japanische Brettspiel Go. Atari ist das japanische Wort der Go-Spieler für »Ich gewinne bald«, ähnlich dem Ausruf »Schach« im Schach. Als Firmenname wählt Nolan eine stilisierte Version des Fujiyama (Japans höchster Berg). Wir sollten dem Dachdecker-Betrieb zu Dank verpflichtet sein, man stelle sich nur einen Computer namens Syzygy ST vor.

Kurz darauf, es ist immer noch 1972, glaubt Nolan die Begründung des Flops von Computer Space zu kennen: Es war zu kompliziert. Nolan will ein neues Spiel, »so easy that any drunk can play it« (so einfach, daß jeder Betrunkene es spielen kann). Atari stellt seinen ersten Spiele-Entwickler namens Al Alcorn ein. Nolars Idee für »Pong«, das elektronische Tennis-Spiel, wird von Al in Schaltkreise umgesetzt. Im Pong-Automaten gibt es keinen Mikro-Prozessor, kein ROM oder RAM. Eine



Das erste erfolgreiche Video-Spiel: Pong (VCS Version)



— 8000 Münzen im Gewicht von etwa 40 Kilogramm. Sie sind 7 Tage in der Woche, 24 Stunden am Tag von treuen Pong-Fans umlagert.

Is there life after Pong?

Doch schon in den ersten Jahren begannen sich Schwierigkeiten abzuzeichnen. Denn nach Pong nimmt sich die Entwicklungsabteilung von Atari No. 1-Befehl: »Macht was wie Pong« zu sehr zu Herzen. Es gibt »SuperPong«, »Pong Doubles«, »QuadraPong«, »Gotcha«, »Space Race«, alles nur Pong-Varianten. Das erste wirklich neue Atari-Spiel ist »Tanks«, bei dem sich zwei Spieler mit Panzern bekämpfen. Eigentlich ist Tanks nur ein vereinfachtes Computer Space — doch jetzt mögen es die Leute.

Trotzdem wird der Sommer 1974 eine der härtesten Zeiten für Atari. Es fehlen neue Ideen, man hat viel Geld beim Bau von Produktionsstätten in Japan verloren. »Grantrak 10«, das erste Autorennen von Atari, wird für 999 Dollar an Automaten-Aufsteller verkauft. Doch die Techno-Kreise von Atari kümmern sich zu wenig um Geld und Buchführung. Deswegen merkt man erst viel zu spät, daß die Herstellung eines Grantrak etwa 1100 Dollar kostet. Atari verschenkt also mit jedem Gerät ganze 100 Dollar und macht natürlich keinen Pfennig Gewinn. Einige demotivierte Atari-Mitarbeiter prägen den Spruch: »Is there life after Pong?« (Gibt es ein Leben nach dem Pong?).

In dieser schweren Zeit beginnt Atari mit einem Geheimprojekt unter dem Codenamen »Darlens«. Darlens ist nichts anderes als Pong — aber an jedem beliebigen Fernseher anschließbar. Als Atari »Home-Pong« das erste Mal auf einer Spielwarenmesse Anfang 1975 vorgestellt wird, ist die Produktion von Atari innerhalb von Tagen ausverkauft — und noch kein einziges Serien-Gerät gebaut! Nachdem Atari von Home-Pong im ersten Jahr 150.000 Einheiten verkauft, wird mit der zweiten Jahreshälfte

Handvoll einfacher Logik-Chips, intelligent verdrahtet, ist das ganze Geheimnis. 1987 kosten solche Chips im Elektrohändler nur wenige Pfennige. 1972 sind sie Hunderte von Dollars wert.

Es klingt eben wie »Pong«.

Wieso Pong eigentlich Pong heißt? Das Geräusch des Balls beim Auftreffen auf den Schläger klingt eben wie »Pong«. Und auf den Namen »Pong-Pong« hat eine Sportartikel-Firma schon ein Copyright.

Die große Premiere erlebt Pong im Oktober 1972 in einer Bar namens »Andy Capp's«, die in Sunnyvale, dem Zentrum der amerikanischen Computer-Industrie, liegt. Al Alcorn stellt das Gerät an einem ruhigen Nachmittag auf. Am ersten Abend wird zuerst nur zögernd von wenigen Kunden gespielt, aber als der Wirt die Kneipe schließen will, muß er dem Pong-Automaten den Strom abdrehen. Am nächsten Morgen um zehn Uhr früh stehen schon die ersten Kunden Schlange, um Pong zu spielen.

Den darauffolgenden Morgen ruft der Wirt entnervt und

wütend bei Atari an: »Holt dieses verdammte Ding ab. Gestern Abend ging es kaputt und fast alle Gäste sind sofort gegangen.« Al fährt sofort los, um sich den Automaten anzusehen. Er ist nicht kaputt. Als Al ihn aufmacht, purzeln ihm Münzen entgegen. Dutzende Münzen. Hunderte Münzen. Ein ganzer Berg von Münzen. Münzen im Wert von über 300 Dollar. Der viel zu kleine Münzbehälter ist übergelaufen, Münzen sind überall im Gerät verstreut und haben schließlich den Münz-Einwurf-Schacht verstopft. Nolan, Al und Ted sind sich einig: Pong ist der absolute Super-Hit.

Trotzdem gilt es den drei Männern nicht, das Gerät an eine erfahrene Automaten-Firma zu verkaufen. Die Flipper-Hersteller sind an Pong nicht interessiert. Also nimmt Atari Kredite auf, mietet ein Gebäude und beginnt, Pong-Automaten zu produzieren. Um das Geld für die Pong-Produktion aufzutreiben, muß Nolan einen seitsamen Schritt unternehmen. Er geht noch mal zu den Flipper-Herstellern, die vorher Pong abgelehnt hatten. Dort mietet er Flipper, die er in der Umgebung von Sunnyvale aufstellt, um die En-

nahmen zu kassieren. Um seine neue Spiel-Generation zu finanzieren, verdient er Geld mit der alten, die er ablösen möchte.

Der erste kommerziell hergestellte Pong-Automat wird im November 1972 ausgeliefert. Eine große Flipper-Firma wie etwa Bally-Midway, die mit teuren Produktionsanlagen und eingespielten Teams arbeitet, produziert normalerweise etwa 3000 Stück von einem Flipper.

8000mal Pong in zwei Jahren

Atari dagegen heuert mehrere Dutzend Happy's an, um Pong-Automaten zu fertigen. Zu Beginn werden etwa 2500 Automaten in wenigen Monaten gebaut, innerhalb von zwei Jahren ganze 8000 Stück. Die Geräte werden alle handgefertigt, so daß Nolan Bushnell steht an manchen Tagen bis zu 14 Stunden mit dem Lötkolben am Fließband. Warum dieser Aufwand? Ganz einfach: Pong bringt viel Geld.

Ein guter Flipper nimmt damals etwa 45 Dollar in der Woche ein. Manche Pong-Automaten bringen es im selben Zeitraum auf etwa 2000 Dollar

den Entwicklung des VCS (Video Computer System) begonnen. Das VCS wird das erste Videospiel mit einem richtigen Mikroprozessor und Einschub-Modulen. Eine eigene Abtastung, die sich nur um Heim-Spiele kümmert, wird gegründet.

Doch die Automaten-Abteilung hat immer noch Probleme. Im Jahr 1976 arbeitet dort ein gewisser Steve Jobs. Steve hat einen besonderen Vertrag mit Nolan. Nolan bespricht mit Steve eine Spielidee und schreibt ihm danach vor, wie viele Chips dieses Spiel maximal benötigen darf. Für jeden Chip, den Steve einsparen kann, erhält Steve einen Hundert-Dollar-Bonus. Steves größtes Projekt ist »Breakout«, das er beinahe ganz alleine entwickelt. Nolan kalkuliert die Technik dieses komplexen Spiels durch und gibt seinen Auftrag an Steve. Nicht mehr als 80 Chips. Steve zieht sich einige Wochen in sein Labor zurück. Sein fertiges Gerät braucht nur lächerliche 30 Chips. Steve kassiert einen 5000-Dollar-Bonus.

Ataris erster Heimcomputer?

Steve Jobs hat einen Freund namens Stephen »Woz« Wozniak. Zusammen haben sie in der Garage von Woz einen, wie sie es nannten, »Personal Computer« (Privat-Computer) entwickelt, den jedermann selbst programmieren kann. Nolan lehnt das Projekt ab, obwohl es ihm gut gefällt. Er hat dank der teuren Produktion des VCS und des kranken Automaten-Bereichs kein Geld mehr zur Verfügung, ein weiteres Projekt zu starten. Jobs kündigt kurz darauf und gründet mit Woz eine eigene Firma namens »Apple Computer«. Heute gehört Apple zu den größten Computer-Firmen der Welt. Bis heute halten sich übrigens hartnäckig Gerüchte, daß die ersten Modelle des Apple I-Computers aus Bauteilen bestanden, die aus dem Warenlager von Atari verschwunden sind.

1976 war ein einschneidendes Jahr bei Atari. Nolan hat nicht überleben, als er Steves und Woz's Angebot ausgeschlagen hat. Atari geht das Geld aus. Das VCS-Projekt mußte gestoppt werden, um die Firma zu retten. Da entschließt sich Nolan zum völligen Umdenken: Atari, die Firma, die aufgebaut hat und an der

sein ganzes Herz hängt, soll verkauft werden. Nolan stellt eine Wunschliste von Firmen zusammen, die Atari kaufen sollten. An erster Stelle steht Walt Disney Productions, kurz dahinter Medien-Giganten wie MCA-Universal. Keine der Wunsch-Firmen will Atari haben. Nur eine einzige ist interessiert: Warner Brothers.

Münzen mehr im freien Handel, weil diese alle in die Space-Invaders-Automaten wanderten. Der Vorrat an Yen-Münzen wurde von der Regierung vertriebt. Für Amerika hat sich Ataris größter Konkurrent, Bally Midway, die Automaten-Rechte von Space Invaders sichern können.

Ende 1979 gibt es in Amerika



Der Super-Renner Asteroids (im Bild: Atari XL-Version)

Nolan verkauft Atari an Warner für 28 Millionen Dollar. 15 Millionen davon fließen in seine eigene Tasche – vor nur vier Jahren hatte er mit 250 Dollar angefangen. Er bleibt zwar noch einige Zeit bei Atari, hat aber immer weniger zu sagen und verläßt die Firma nach einigen Monaten. Atari kann mit dem restlichen Geld die Entwicklung neuer Geräte sichern und wieder Fuß in Automaten-Markt fassen.

1979 stellt Atari ein neues Spiele-Generation vor. Der Entwickler Howard Delman bringt mit »Lunar Lander« das erste Vektor-Grafik-Spiel auf den Markt. Doch die Reaktion der Spieler auf die scharfe und detaillierte Vektor-Grafik ist sehr mäßig. Das Geschäft von Atari geht langsam bergab. Doch das alles ist nur die trügerische Ruhe vor dem Sturm.

Währungskrise durch Videospiele

1979 kommen die ersten »Space Invaders-Automaten« nach Amerika. Entwickelt wurde das Gerät 1978 von der japanischen Firma Taito (heute bekannt durch Hits wie »Arkanoid«). Space Invaders hatte in Japan eine Währungskrise ausgelöst – es gab keine Yen-

55000 Space-Invaders-Automaten, weil sie so viele, das Atari VCS begnügt sich dank des billig von Atari produzierten Space-Invaders-Moduls wie wild zu verkaufen. Über 400000 Stück gehen im Wehnachts-Geschäft über die Ladentische. Am 16. Dezember 1979 ist das Atari VCS in Amerika ausverkauft. Niemand weiß, wieviel Atari durch das Space-Invaders-Fieber wirklich hätte absetzen können. Manche Fachleute schätzen, daß es über eine Million gewesen wären, wenn der Vorrat nicht ausgegangen wäre.

Ataris Automaten-Antwort auf Space Invaders ist Howard Delmans zweites Vektor-Grafik-Spiel, »Asteroids«. Asteroids ist so gut, daß es Produktionsprobleme gibt. Die Arbeiter in der Atari-Fabrik spielen stundenlang an den Geräten, die noch auf dem Fließband stehen.

Das Team, das Asteroids entwickelt, besteht neben Howard Delman (Vektor-Hardware) noch aus Lyle Rans (Idee und Design) und Ed Logg (Software). Ed Logg gehört heute immer noch zu den Stars bei Atari, später arbeitete er beispielsweise an »Gauntlet«.

Als Asteroids das erste Mal im November 1979 auf einer Messe gezeigt wird, sind

Automaten-Aufsteller nicht besonders begeistert, weil es nur wenige Automaten kaufen. Bei Atari schaltet man schnell. Man nimmt die kleinen Bestellungen gar nicht ernst, sondern gibt den Aufstellern einzelne Maschinen für zwei Wochen und sagt: »Probiert sie aus. Danach könnt ihr ja ein paar mehr bestellen.« In den darauffolgenden Wochen verkauft Atari mehr, als sich die Geschäftsleitung erträumen kann. Man hoffte, daß Asteroids bis Juni 1980 laufen und Geld in die Firma bringen würde. Asteroids verkauft sich jedoch blendend bis zum März 1981. Insgesamt werden von Asteroids 70000 Automaten gebaut. Asteroids ist bis heute der erfolgreichste Spielhallen-Automat aller Zeiten.

Ab jetzt nur noch aufwärts?

Mit diesem Coup schlenk Atari seine Position als der unerschütterliche Marktgigant behauptet zu haben. Doch dann kam alles ganz anders. Wie, lesen Sie in der nächsten Ausgabe von Power Play. (ts)

Fortsetzung von Seite 26

Eine 3D-Grafik ganz anderer Art bietet »Rescue on Fractalus«. Hier überlegt der Spieler ein Gebirge, das in fließender 3D-Grafik dargestellt wird. Dieselbe Grafik taucht noch einmal im Nachfolgespiel »Koronis Rift« auf, das allerdings viele strategische Elemente enthält. Rescue on Fractalus ist eine dreidimensionale Defender-Variante bei der die Piloten aus deren zu Bruch gegangenen Raumschiffen retten.

An all diesen Beispielen sieht man: Obwohl es in den letzten Jahren sehr viele technische Neuerungen gab, haben sich die Spielideen, die Handlung und der Spielspaß nicht sehr geändert. Auch heute noch lautet die Devise der Action-Spiele: Wer zuerst schiff gewinnt. Zwar können die Erdmenschen bei all diesen Spielen niemals gewinnen (es gibt immer noch einen Level), aber trotzdem muß zwischenwohl die gesamte Bevölkerung des Universums einmal vom Videoschirm gestegt worden sein. Was wohl die Außerirdischen dazu sagen, wenn sie tatsächlich mal auf unsere Erde kommen werden?

(bs)

Warum eine Spielautomaten-Rubrik in Power Play? Ganz einfach: In den Spielautomaten von heute steckt die Technik des Heimcomputer von morgen. Selbst 16-Bit-Geräte wie der Amiga können nicht an die Leistungen moderner Spielautomaten heran. Die Arcade-Maschinen, wie sie auch genannt werden, bieten ein Spielvergnügen, bei dem Heimcomputer-Besitzer neidisch werden können. Außerdem werden viele aktuelle Spielautomaten auf Heimcomputer umgesetzt. Wer sich also heute bei den Automaten auskennt, kennt auch die Computerspiele die in wenigen Monaten aktuell sind.

Super-Grafik, Spitzen-Sound und tolle Spiele: Selbst für eingefeilschte Heimcomputer-Freaks lohnt sich der Besuch einer Spielhalle. Wir stellen die interessantesten Automaten vor.

Den Testreigen beginnen wir in dieser Ausgabe mit „Gauntlet II“. Diesen Automaten konnten wir besonders genau testen, denn solch ein Gerät befindet sich in unserer Redaktion. Die abendlichen Schlachten in den Dungeons beschränken sich nicht nur auf die Spiele-Redakteure, auch die anderen Computer-Freaks und sogar unser Chefredakteur sind regelmäßig an Gauntlet II zu finden. Das automa-

ten verlosen wir in der Ausgabe 12/87 unserer Schwesterzeitschrift **«Happy-Computer»**. Wer also durch unseren Test auf der Geschmack gekommen ist und diesen Automaten im Wohnzimmer haben möchte, sollte sich schnell die Happy besorgen.

„Roadblasters“ wurde von Boris Schneider in den Sporthallen von San Francisco getestet. Bei einem Amerika-Aufenthalt im Sommer ist ihm

dieser Automat sofort sehr positiv aufgefallen, um nicht zu sagen, daß Boris süchtig nach Roadblasters geworden ist. Seine Viertel-Dollars verschwanden gleich kilowe se in dem Automaten. Natürlich kann man Roadblasters auch in Deutschland spielen

Brandneu aus den USA ist »A.P.B.«. Wahrscheinlich ist dieser Automat noch gar nicht in den deutschen Spielhallen zu finden. Wir haben uns »A.P.B.« bei einem Besuch der Hersteller-Firma »Atari Games« angesehen und dort intensiv gespielt. Einen genaueren Bericht über diesen Besuch bei Atari gibt es in der nächsten Ausgabe von Power Play.

(b5)

Roadblasters

Das ultimative Autorennen: Hier wird nicht nur um die Wette gefahren, sondern auch auf Leben und Tod gekämpft. Heizen Sie den Laser an.

Die Zeit, einige Jahrhunderte in der Zukunft. Der Ort: Eine alte Autobahn, die nicht mehr zu Transportzwecken, sondern als Rennstrecke eingesetzt wird. Das Spiel: »Roadmasters«.

Roadbuster ist das ultimative Autorennen. Es knüpft an Spiele wie »Pole Position« oder »Out Run« an, bietet aber einen zusätzlichen Gag. Das Auto ist mit einer TÜV-genehmigten Laserkanone ausgestattet. Gegnerische Fahrzeuge kann man nicht nur überholen, sondern auch zerstrahlen (Zisch).

Zu Beginn des Spieles haben Sie die Wahl zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Sie können bei Level 1, Level 4 oder Level 8 beginnen. Es ist Ihr Ziel, den fönitzigsten Level lebend zu erreichen.

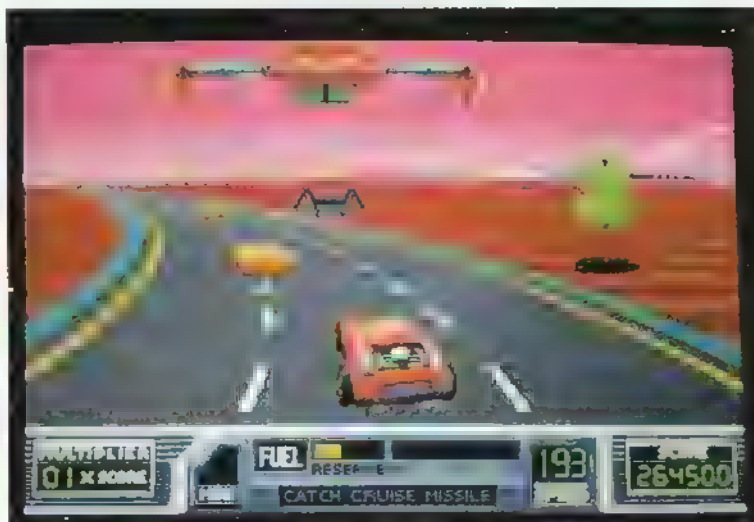
Jeder Level besteht aus einer zweigeteilten Rennstrecke. Ihr Treibstoff reicht knapp für die Hälfte der Strecke. Wenn Sie dieses Zwischanziel erreichen, werden Sie wieder aufge tankt. Für übriggebliebenes Benzin am Ende eines Levels erhalten Sie Bonus-Punkte. Das Spiel ist beendet, wenn Ihnen unterwegs das Benzin ausgeht. Das Schicksal, mit leerem Tank am Straßenrand stehen zu bleiben, können Sie vermeiden. Indem Sie rate und

grüne Benzinkugeln aufsammeln

Auf den ersten Levein begegnen Ihnen nur wenige Gegner. Darunter befinden sich »harmlose« Autos, die Punkte bringen, wenn Sie sie abschießen. Später gibt es Autos, die

zurückschießen oder Sie zusammenversuchen. Sogar Motorradfahrer mischen später mit. Weitere Hindernisse gibt es in Form von Minen (sehr unangenehm) und Geschütztürmen am Straßenrand.

ne Extra-Waffe falten, die Sie möglichst schnell aufsamme'n sollten. Zu den Extra-Waffen gehören eine Cruise Missile, die auch die härteste Karosse rie durchschlägt, ein Bomben-eger oder ein Elektro-Sch Id, der einige Zeit lang alle Geger abhält.

[illegible]

Ein Raketenwerfer kommt angeflogen. Diese Extrawaffe sollten Sie einfangen.

Gauntlet II

Grafik	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Sound	8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Power-Wertung	7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Ein unterirdisches Gewölbe ruft. Bis zu vier Abenteurer gleichzeitig können sich dort mit Schätzen bereichern oder mit Monstern kämpfen.

Die Fortsetzung zu einem der erfolgreichsten Spielhallen-Automaten ist nicht nur einfach eine Fortsetzung. »Gauntlet II« wurde in vielen Dingen derart erweitert und ausgebaut, daß man beinahe von einem neuen Spiel reden kann.

Bei Gauntlet II geht es bis zu vier Abenteurer in die Tiefen eines Dungeons (Verlies, Gewölbe) ein, um dort möglichst viele Monster zu töten und Schätze zu sammeln. Jeder Spieler kann sich seine Lieblingsfigur aussuchen, zur Verfügung stehen ein Zauberer, ein Elf, eine Valkyrie und ein Kämpfer. Jeder der vier hat spezifische positive und negative Eigenschaften wie Kampfstärke, Geschwindigkeit und Zauberkräfte betrifft.

Jeder Spieler startet mit 2000 sogenannten Health (Gesundheits-)Punkten. Diese Punktzahl sinkt langsam ab: Ist sie bei Null angekommen, muß dieser Charakter aus dem Spiel ausscheiden. Neue Health-Punkte gibt es für das Aufheben von Nahrungsmitteln.

Im Kampf gegen Monster können die Figuren gewaltig an Health-Punkten verlieren. Eine Berührung durch einen Geist oder ein Schlag mit der Keule kann bis zu 20 Health-Punkte kosten. Wer gar Gehter Tod persönlich begegnet (ein unheimliches, schwarzes Spröte) ist bis zu 200 Health-Punkte los. Andere sehr böse Monster sind die herumwandernden Säurepfützen und der feuerspuckende Drache.

Fast alle Monster lassen sich durch einen gezielten Schlag oder Schuß vernichten, manche erweisen sich allerdings als sehr widerstandsfähig. Diesen ist dann nur mit Magie beizukommen, die in Form von kleinen blauen Flaschen aufzusammeln ist. Wer eine solche Flasche besitzt, darf seinen zweiten Feuerknopf betätigen und so beinahe alle Monster auf einmal vom Bild-

schirm wegputzen. Wie wirksam der Zauberspruch ist, hängt vom jeweiligen Charakter ab: Zauberer vernichten wirklich alles, Krieger sind hingegen sehr mies im Umgang mit Magie.

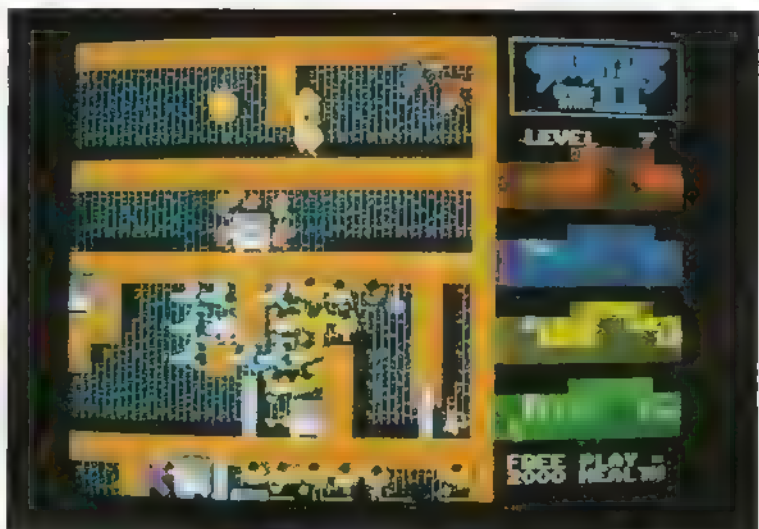
In jedem Dungeon gibt es einen Ausgang, den die Spieler erreichen müssen, um in den



Schätze, Zauberkraft, Amulette: Alles tolle Extras

nächst tieferen Dungeon zu gelangen. In manchen Dungeons bewegt sich dieser Ausgang gemeineweise. Aber

auch sonst wurde nicht mit Hindernissen gespart. Da gibt es falsche Ausgänge, die nur so aussehen, aber keine sind



Richtig Spaß macht es erst, wenn vier Spieler die Dungeons stürmen

Gut!

Es ist jedesmal ein Heiden Spaß, wenn ich mich zusammen mit drei Freunden in ein Dungeon von Gauntlet II wage. Meistens ist da von Teamwork keine Rede, eher wird drauf losgemetzelt – auch gegenseitig.

Die vielen Extras, die gemein-

nen Dungeons und der Trick mit den »Secret Rooms« bringen in meinen Augen viel mehr Spaß und Abwechslung ins Spiel als beim ersten Gauntlet. Geblieben ist die tolle technische Ausführung, auch wenn ich mir erlaube, daß das Bild manchmal ganz leicht flackert.

Aber irgendwie habe ich nach einiger Zeit ein wenig das Interesse an Gauntlet II verloren. Es liegt wohl daran, daß in vielen Situationen die Monster so auf den Spieler einströmen, daß es unmöglich ist, alle abzuwehren. Ich mag solche Situationen einfach nicht.

verslossene Türen, stab aussiehende Mauern, die aber durch einen gezielten Schuß einstürzen, Mauern, die sich von selbst bewegen, verschwinden und wieder auftauchen und, und, und. Nahezu auf jedem Level wartet eine neue Herausforderung.

Um verschlossene Türen zu öffnen, finden die Spieler in den Dungeons oft Schlösser. Diese Schlösser kann man aber auch dazu verwenden, verschlossene Schatzkisten zu öffnen. Da drin ist dann entweder ein besonders wertvoller Schatz oder ein besonders grausiges Monster.



Zahlreiche Monster lauern in den Dungeons

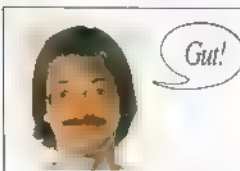
Bei den Monstern trifft man auf einen ungeheuren Vielfalt. Da gibt es erstmal die einfacheren Typen, wie Geister, Berserker oder feindliche Zauberer. Auch von Gevatter Tod war schon die Rede. Ein besonders gemeines Monster heißt dagegen einfach »It« (Es). Wenn eine Figur von ihm berührt wird, zieht dieser Spieler ab sofort alle Monster magisch an. Die anderen Spieler können hingegen unbeschadet durch das

Dungeon laufen. It wird man nur wieder los, wenn man einen anderen Spieler berührt und so It weitergibt, oder wenn man das Dungeon durch den Ausgang verläßt.

Ein sehr wichtiges Monster ist der Drache. Wer ihn vernichtet (was gar nicht mal so einfach ist) erhält einen Tip, wie er einen »geheimen Raum« finden kann. Wer diesen Raum findet, hat ausgesorgt: Schätze, Nahrung und Zaubersprüche

in Massen liegen hier herum. Ab und zu treffen die Spieler auf eine Schatzkammer. In dieser Schatzkammer gibt es keine Monster, aber sehr viele Schätze. Der Haken an der Geschichte: Die Schätze können nur mitgenommen werden, wenn die Spieler innerhalb von 20 Sekunden den Ausgang aus der Schatzkammer finden. Ohne gut eingespieltes Teamwork hat man da keine Chance. Es gäbe noch viel mehr Details über Gauntlet II zu berichten, so zum Beispiel über die

verschiedenen Arten von Bodenbelägen (Krafftief, Klebstoff oder Falltür) die vielen Extra-Waffen oder die Zusatzregeln, die der Automat ab und zu einführt (Spieler können sich gegenseitig verletzen oder betäuben, Wände sind unsichtbar und ähnliches). Man muß Gauntlet I einfach einmal gespielt haben, um alle Details kennenzulernen. Übrigens stehen die Heimcomputer-Umsetzungen von Gauntlet II schon vor der Haustür; sie sollen bald erscheinen. (bs)



Gut!

Sein Gauntlet II-Automat ist schon eine kleine Sache. Viel Sprache, Sound-Effekte und natürlich tolle Grafik sorgen für viel Spaß. Die Programmierer haben sich gezielt der Schwächen von Gauntlet I angenommen und das etwas dünne Spielprinzip verbessert. Am

schönsten sind die Verwirrungen, die das II-Monster auflöst. Ein regelrechtes »Haschmich«-Spielchen entsteht, weil jeder Spieler diesen Fluch natürlich postwendend weitergeben will.

Bei den Heimcomputer-Versionen wird man auf viele Dinge verzichten müssen: Sprache und Vier-Spieler-Modus sind auf C64 & Co. einfach nicht machbar. Der Spielautomat Gauntlet II ist auf jeden Fall sehr empfehlenswert, auch wenn es in einigen Levels sehr wild zugeht und man so manches Markstück nachwarft.

MEDIEN-CENTER

**MEDIEN-CENTER
MEDIEN-CENTER
MEDIEN-CENTER
MEDIEN-CENTER**

- ★ umfangreiches Software-Angebot für C64, 128 und Amiga
- ★ großes Zubehör-Sortiment
- ★ komplette Amiga-Palette
- ★ NEC-Drucker für alle Amiga im Angebot

-NEU- Beide Teile II für Amiga DM 99,-

Alle Neuheiten immer superschnell und preiswert durch USA-Direktimport!

AMIGA

MEDIEN-CENTER

Worminger Straße 45 (Marktpassage)
5860 Iserlohn
Telefon (02371) 24599

Inserentenverzeichnis

Activision	19, 37, 43, 47, 67, 115
AmigaSoft	2, 16, 23, 39, 83, 71
Compay	61
Computer Service	61
Computer Shop, Lüchow	21
Computershop, München	51
Compy Shop	64
Diamond Soft	64
Fun Tastic	77
Hofstede	64
Internationale Software Hardware TEC	64 101
Joysoft	25
Kingsoft	12/13
Korona Soft	57
Krawietz	32
Lindenschmidt	101
Markt & Technik Buchverlag Mediencenter Rothhoiz & Möller	90, 105 112
Persoft	■
Radio Weiß	61
Rätz-Eberle Verlag	61
Rushware	7, 35, 41, 49, 87, 75, 81, 116
TS-Datensysteme	59



Der größte Hit seit Pac-Man...

...so bezeichnete ein amerikanischer Videospiel-Händler das neue Nintendo-Modul «Legend of Zelda». In Deutschland wird Legend of Zelda im Frühjahr '88 erscheinen, doch wir dürfen es bereits vorab testen.

Frisch umgesetzt

Alle Jahre wieder: Zum Jahreswechsel klopfen die großen Softwarehäuser nur so mit prominenten Neuerscheinungen. Umsetzungen von Spielautomaten sind dabei stark vertreten. Unser Bild zeigt die CPC-Version des Konami-Automaten «Gryzor». Mehr über die aktuellen Adaptionen im zweiten Power Play.



Laßt Flammenwerfer sprechen

Trantor ist eigentlich ein lieber Kerl, aber als seine eigenen Kumpels ihn auf einem Alien-Planeten absetzen, wird er ganz schön sauer. Also packt er den Flammenwerfer aus und heizt den Angreifern ganz schön ein. «Trantor – The last Stormtrooper» spart nicht mit schicker Grafik.



Außerdem:

Die Power Play-Redaktion blickt zurück: Das waren die besten Computerspiele 1987 • Fantasy-Faszination: Rollenspiel-Grundlagen und Vorstellung der neuesten Programme • Interview mit Lord British • Jede Menge Spiele-Tips und natürlich kritische Tests neuer Computerspiele, Videospiele und Spielautomaten.



Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Olmar Weber

Geschäftsführender Chefredakteur: Michael Scharfenberger

Chefredakteur: Michael Lang (lg)
Redakteure: Heinrich Lenhardt (hl, Projektleitung), Boris Schneider (bs), Anatol Locker (al), Martin Galsch (mg)
Redaktionsassistent: Rita Gioti (289)

Fotografien: Jens Jancke

Titelgestaltung: Heinz Rauner Grafik-Design

Layout: Leo Eder (Lg.),
Katja Milles, Andrea Miller

Produktionsleiter: Klaus Buck

Anzeigenverkaufsförderung: Ralph-Peter Rauchfuss

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG,
Kollertstrasse 3, CH-8300 Zug,
Tel. (042) 615656, Telex: 662329 mut ch
USA: M&T Publishing Inc., 501 Galveston Dr., Redwood City, CA 94063;
Tel. 415-366-3600, Telex 752-351

Manuskripteneinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt & Technik Verlag AG Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und verteilt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Anzeigenverkauf: Britta Fiebig

Anzeigenverwaltung und Disposition:
Patricia Schiede (172)

Marketingleiter: Hans Hörst (114)

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Vertrieb Handelsauftrag: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebs GmbH, Hauptstätter Str. 96, 7000 Stuttgart 1, Tel. (0711) 6483-0

Bezugsmöglichkeiten: Leser-Service: Telefon (089) 4613-249. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.

Bezugspreise: Das Einzelheft kostet DM 6,50

Druck: SCV St. Otto-Verlag GmbH,
Laubanger 23, 8500 Bamberg

Urheberrecht: Alle in diesem Sonderheft erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Anfragen sind an Michael Scharfenberger zu richten. Für Schaltungen, Bauanleitungen und Programme, die als Beispielspiele veröffentlicht werden, können wir weder Gewähr noch irgendwelche Haftung übernehmen. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind. Anfragen für Sonderdrucke sind an Alain Spadacini (165) zu richten.

© 1987 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Redaktion «Happy-Computers».

Verantwortlich:
Für redaktionellen Teil: Michael Lang
Für Anzeigen: Britta Fiebig

Redaktionsdirektor: Michael M. Pauly

Vorstand: Carl-Franz von Quadt, Olmar Weber

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München,
Telefon (089) 4613-0, Telex 5-22032

Telefon-Durchwahl Im Verlag:
Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen direkt. Sie wählen (089) 4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist.

Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Olmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; Aufsichtsrat: Dr. Robert Dismann (Vorsitzender), Karl-Heinz Faselow, Eduard Hellmayr

SPIELE-SPASS IST ANGESAGT!



**SONDERHEFT 0017:
SPIELE-TESTS**



**SONDERHEFT 0021:
SPIELE-TESTS**

Achtung Spiele-Fans: Hier kommen insgesamt mehr als zweihundert Seiten voll mit Spiele-Tests, Marktübersichten, Grafik- und Musikprogrammen. Zusammen ergeben sie ein Super-Nachschlagewerk: Geschicklichkeits-Spiele, Action-Spiele, Strategiespiele, Sport-Spiele ... vom C64 bis zum PC.

Diese beiden Sonderhefte bekommen Sie direkt beim Markt & Technik Verlag oder fragen Sie Ihren Zeitschriftenhändler.

Sie erhalten sie für je 14,- DM zuzüglich einer Versandkostenpauschale von 2,- DM. Überweisen Sie einfach den Gesamtbetrag auf das Postcheckkonto Nr. 14 199-803, oder schicken Sie einen Scheck an:
Markt & Technik Verlag AG, »Happy-Computer«-Laser-Service,
Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar. Um Irrtümer zu vermeiden, geben Sie auf dem Empfänger-Abschnitt bzw. Scheck bitte unbedingt das gewünschte Sonderheft mit Nummer an.

MANIAC MANSION™

EIN SPIEL WIE IM KINO!

Die Geschichte
beginnt vor

20 Jahren in einer schwülen Sommer-
nacht. Die Luft war wie elektrisiert.
Plötzlich zerlegte ein ohrenbetäubender Knall
die unheimliche Stille. Mit einem gleißenden
Feuerstrahl stieß ein Meteor aus dem
nachtsdunklen Himmel auf die Erde hinab.
Seit diesem Tag gehen unerklär-
liche Dinge in dem Haus von
Dr. Fred - dem Maniac
Mansion - vor.



**IN DEUTSCH
AUF DEM BILDSCHIRM
UND IM HANDBUCH**

Dies ist eine Story über: Anonyme Anrufe, Atomreaktoren,
Außerirdische, Einbrüche, elektrische Zäune, gerissene Verleger,
Habgier, hysterische Tiere, Kidnapping, klassische Automobile,
Liebe, Lust, lila Schleim, medizinische Experimente, Microwellen-
herde, Mutanten, Postbetrug, Punks, Reichtum, Rock 'n' Roll,
Säfte, Strahlenanzüge, Talkmaster, unentwickelte Fotos, Wahn-
sinn und... Weltherrschaft.



...Die verrückte Story könnte ich mir gut von Regisseur Steven
Spielberg inszeniert vorstellen - aber wofür brauchen wir Spielberg,
wenn wir es mit dem Joystick selber können?

Das ist Software, die zeigt, was fähige Programmierer können:
komplex, benutzerfreundlich und höchst unterhaltsam...

Boris Schneider, Happy Computer 10/87

Erhältlich für Commodore 64/128 Diskette.

Activision Deutschland GmbH - Postfach 70 00 90 - 2009 Hamburg 70.

Exklusiver Distributor: Amstrad

Vertrieb Österreich: Karussell (Exklusiver Distributor)

Vertrieb Schweiz: Thali AG (Exklusiver Distributor)

Gruppenpreise enthalten keine deutschsprachige Anleitungen.

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE

Olympiareife Leistung auf dem

ATARI® VCS 2600

... die Klassiker jetzt auch auf
Steckmodul für ATARI® VCS 2600



unverb. emp.
Verkaufspreis
49.95



unverb. emp.
Verkaufspreis
49.95



U.S. GOLD
Deutschland GmbH

Vertrieb:

RUSHWARE

Bruchweg 128-132

4044 Kaarst 2

Direktbestellung:

☎ 0 21 01 / 60 71 42

Mitvertrieb:

Micro Händler

Malmedyer Straße 30

4050 Mönchengladbach

Direktbestellung:

☎ 0 21 61 / 66 50 96

* Bildschirmabbildungen C 64.
Andere Formate können variieren.

Wollen Sie unser komplettes Angebot kennenlernen? Gegen Entsendung von DM 5,-
Schreibgebühr (in Briefmarken) erhalten Sie unsere neueste Preisliste.
Für Ihre Antwort bitte mitbringen: ☐ C64 ☐ C128/128plus 4
☐ Schneider CPC ☐ Atari 800 ☐ Atari 8010 ☐ Spectrum
☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ IBM ☐ Apple

Name _____ Straße _____ PLZ _____

RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2